GAMERS

ANO V - Nº 35 - R$ 3,50

PROGAMES

escala

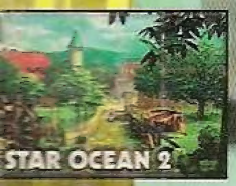
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

KONAMI SUPERA AS EXPECTATIVAS EM SUA OBRA-PRIMA

N64 EM ALTA VELOCIDADE

Cruis'n WORLD & NASCAR 99



GAME NEWS

- TUDO SOBRE A SEGUNDA TOKYO GAME SHOW '98
- IMAGENS DE VIRTUA FIGHTER 3TB, SEGA RALLY 2, GRANDIA 2 E MAIS 8 JOGOS PARA DREAMCAST
- E MAIS: TOMB RAIDER 3, LEGACY OF KAIN 2, SAGA FRONTIER 2, EHRGEIZ, CASTLEVANIA 64...

ISSN 1413-1471

35 >

9 771413 147002

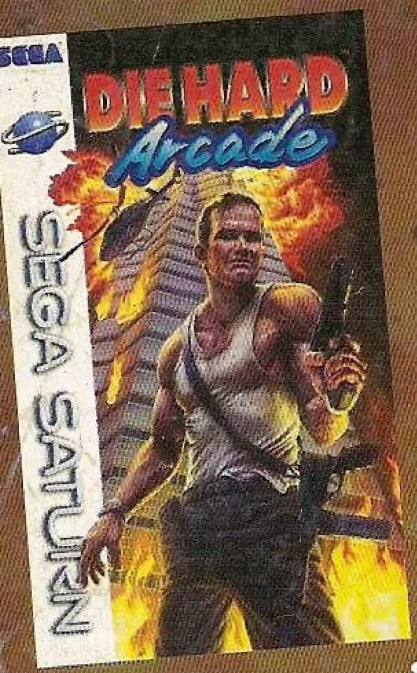
DUKE NUKEM 3D

Chegou a hora de chutar uns traseiros! Duke Nukem para Mega Drive, produzido pela Tec Toy. Detone os alienígenas!

Selvagem! Animal! Diferente de todos os inimigos que você já enfrentou! Dos mesmos criadores de Sonic e NiGHTS.

Quem você chamaria se a cidade **EXPLODISSE**?

a) MÃÃÃÃÃNHEEEE!
b) Hein? Que cidade?
c) Jamanta
d) Ou BURNING RANGERS



& DIE HARD Arcade

Simplesmente EXPLOSIVO! Mais de 15 tipos de armas para detonar! Mais de 1000 movimentos diferentes! Jogabilidade idêntica a dos arcades!

TEC TOY

TUDO QUE É NOVO É TEC TOY

KING GAMES 7083-4116
W. W. W. SOFTWARES & GAMES
Shopping Plaza 3871-3994
Iguatemi Campinas (019) 251-2277
KING PEL MAG. E BAZAR
Shop. Diretão 297-1530

TELE VIDEO SHOP. ARICANDUVA
271-8062
COML. MESQUITA 603-0888
EXTREME GAMES Shop. "D" 227-7776
RI-HAPPY BRINQUEDOS 253-2666

A Revista Gamers
É uma publicação mensal da

escala

EDITORA ESCALA LTDA.

Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Distribuição e Promoções: Alvaro Angelo Tomiatti
Assistentes de diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Antonio Corrêa e Luiz E. S. Marcelino
Atendimento ao leitor: Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge
Conselho Editorial: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marcus Vinícius, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

PROGAMES
CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta

Diretor Executivo: Ivan Battesini
Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento
Revisão e Coordenação Geral: José Donizete de Paula, Fabio Santana de Souza, Marcia Guerreiro

Publicidade: (011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166
Colaboradores: Tarcísio Motta, Walquiria Panicacci, Ivani Battesini
Ilustração de capa: Opera Graphica
Bureau: N. D. R.
Distribuição: DINAP

Impressão e Acabamento:
CL Artes Gráficas-(011)7897-6556

Editora Escala Ltda
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP Fone: (011) 266-3166 Fax.: (011) 857-9643 - Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP

ÍNDICE

SEÇÕES
GAME NEWS 05
ESPAÇO DO LEITOR 15
PRÓ-DICAS 19
FLASH GAME 52
MULTIMÍDIA 54

SATURN
Capcom Generations: vol 1 25
Capcom Generations: vol 2 25
Lunar 2: Eternal Blue 26
Radiant Silvergun 28
Shining Force 3 53

NINTENDO 64
Nascar 99 30
Cruis'n World 31
Iggy's Reckin' Balls 53
Deadly Arts 53
GT 64 Championship Edition 53

PLAYSTATION
King of Fighters: Kyo 32
Spyro the Dragon 34
Metal Gear Solid 35
C-The Contra Adventure 38
Parasite Eve 40
Star Ocean: The Second Story 44
Xenogears 46
Future Cop L.A.P.D. 52
Kartia 52
Heart of Darkness 52
Moto Racer 2 52

PC
Rainbow Six 54
Super Bike 54
Shogo 55

ARCADE
The King of Fighters '98 56

Nascar 99 - *O campeonato de stock car mais quente do mundo agora no seu Nintendo 64.*

Radiant Silvergun - *Um shooter desafiante e cativante como há muito não se via no mundo dos games.*

The King of Fighters: Kyo - *A saga continua, agora neste intrigante Side Story.*

Shogo - *Encarne um piloto e acabe com seus inimigos com os imensos Mechs.*

Metal Gear Solid - *Estratégia, espionagem, projetos secretos e traição na medida certa.*

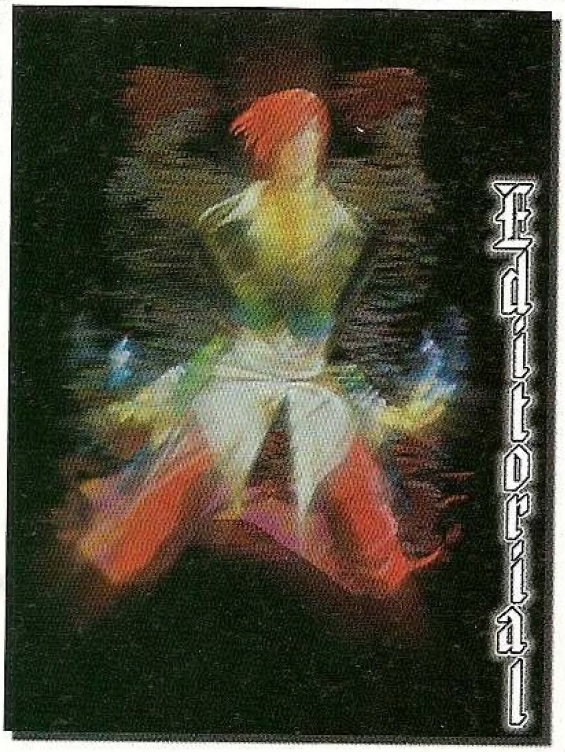
The King of Fighters '98 - *Mais golpes e os combos imbatíveis para destruir seu oponente.*

Parasite Eve - *Todos os passos para o segundo dia deste Cinematic RPG da Square.*

Xenogears - *As esperadas tabelas de Skills e Combos para desvendar os segredos dos Gears.*

Acabou a espera!

É dado o início da temporada de fim de ano. E o mercado de games começa a se aquecer como nunca. A Sega finalmente mostra que está jogando para vencer e apresenta seu Sega Dreamcast, com uma quantidade bastante grande de títulos anunciados, na edição de outubro da Tokyo Game Show, uma das maiores feiras de games de todo o Japão, que você confere, com os vários destaques e promessas em nossa seção Especial do Game News.



E as vésperas deste Natal prometem com grandes lançamentos. Depois de três anos de espera, finalmente um dos melhores adventures / simulação de espionagem de todos os tempos mostra que a Konami também tem cartas na manga. Metal Gear Solid, saudoso sucesso do Nintendinho e do MSX, ressuscita de suas cinzas com força total, já sendo considerado, caso FFVIII não seja lançado até dezembro, o melhor game de 1998.

Enquanto as novidades da TGS não chegam em nossas praias, trouxemos mais uma vez os destaques do momento. Para Saturn, as coletâneas Capcom Generations vol. 1 e 2, a continuação de Lunar 2: Eternal Blue e muita ação e d safio em Radiant Silvergun, de taque da Treasure e um do melhores games do naipe pa o 32-bit da Sega.

O N64 vem com muita veloc dade acompanhado de Nasca 99, GT 64 Championship Edit on e Cruis'n World, além de ou tros.

Para PS, fora MGS, apresen tamos o super Side Story, Th King of Fighters: Kyo; muit aventura em Spyro the Dragon o final do segundo dia de Para site Eve e o final das explica ções de Xenogears.

Isso sem contar a tonelad de golpes e combos de Th King of Fighters '98 e os milhares de tiros e litro de sangue de Shogo e seus Mechas no PC.

Contagem regressiva para o final do ano...

ERRAMOS

Muitas pessoas pegaram muitos Balrogs em Street Fighter Alpha 3 para o arcade. Demos mancada na página 16 da edição passada, seção Pró-Dicas. Para pegar Juni ou Juli, você não deve segurar Start, mas apenas pressioná-lo. Senão só dá Balrog mesmo. Na mesma seção (Pró-Dicas) a dica para invencibilidade de Batman & Robin não funciona e ainda não descolamos a correta (vai ter de quebrar o galho com os códigos de GameShark por enquanto). Também faltou mencionar, no Master Cheat Menu de MK4 do Playstation, que para fazer os Finish Moves simplificados basta aperta ↓+□. Já nos golpes de The King of Fighters '98, pág. 60, o Rising Tackle de Terry Bogard (RB2) é feito com (c)↓↑ + A/C, e não →↓↘ + A/C (mude o comando também no Combo 5 do mesmo). E só!

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

É com este novo sistema que avaliamos os jogos publicados na Gamers. Aqui nós informamos o sistema, a nacionalidade, o nome do game, a softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc.), o gênero (RPG, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria (Gráfico, Som, Jogabilidade, Originalidade e Diversão), que variam de 0.1 a 5.0. Em seguida são citados os Prós e os Contras do game. Por fim vem a Classificação Final do game, que é uma média entre as 5 cotações (com ênfase em diversão). Confira a tabela de notas para as características dos jogos.

0.1 - 0.7 = Péssimo	3.0 - 3.7 = Bom
0.8 - 1.4 = Ruim	3.8 - 4.4 = Ótimo
1.5 - 2.2 = Fraco	4.5 - 5.0 = Excelente
2.3 - 2.9 = Médio	

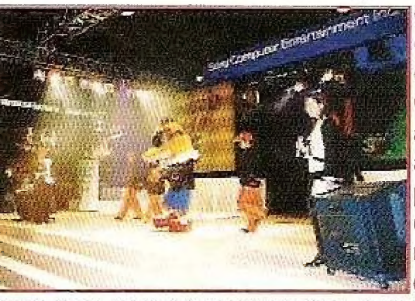
GAME NEWS

Especial TOKYO GAME SHOW

A segunda edição do ano da TGS anuncia os maiores pesos pesados para o Natal e início de 99

Todo ano no Japão várias feiras de eletrônicos são realizadas. Todavia, nenhuma delas mobiliza tanto o mundo dos games ao longo do ano como a **Tokyo Game Show**. Realizada em duas edições anuais, a TGS reune todas as grandes empresas do ramo (com exceção da Nintendo, que possui sua própria feira de gamtendo Space World), quebrando recordes de público a cada edição. Apenas para se ter uma idéia da grandiosidade do evento, entre os dias nove e dez de outubro, a TGS recebeu mais de CENTO E CINQÜENTA E SEIS MIL pessoas, sendo SETENTA E NOVE MIL só no primeiro dos dois dias (onde somente os convidados e pessoas do ramo poderíam entrar)! Isso quebra o recorde da última Tokyo Game Show, realizada em março deste ano.

Ao contrário do ocorrido meses atrás, muitas das promessas para a feira se realizaram. Como previsto, a **Namco** trouxe seu "revolucionário" Ridge Racer Type 4, enquanto a **Square** trouxe mais e mais imagens, seqüências em CG e quinquilharias que deixaram a todos babando. A **Capcom** apresentou principalmente seus planos para o novíssimo 128-bit da Sega, o Dreamcast, da mesma forma que a **Namco** e a **SNK**, que também trouxe seu incrível Neo Geo Pocket (que você ficou conhecendo na última edição da Gamers) jogável e com vários títulos.



Claro que, como em todo evento, existem as decepções. Desta vez a bomba explodiu nas mãos da Enix que, para desespero geral de todos os fãs de Dragon Quest, divulgou somente um vídeo de cerca de dois minutos mostrando as cenas vistas na edição 34.

Mas nem por isso a feira perdeu seu brilho. Em especial com o colossal (e alaranjado) estande da Sega, onde foram colocados à disposição do público o mais poderoso console da atualidade. Sem contar todo o marketing feito em cima do nome "Dreamcast".

Além das empresas e de tudo mais relacionado ao universo infindável dos jogos de videogame, houveram também shows com astros famosos e personagens de jogos, palestras de importantes celebridades, como o pronunciamento de Soichiro Irimajiri, líder da Sega of Japan, e Bernand Stolar, presidente da Sega of America, a respeito do lançamento do Sega Dreamcast pelo mundo; Yuji Naka e seus projetos para futuros títulos da Sega; e muitos outros. O próprio público fazia parte do show, se constituindo de centenas de Cosplayers (pessoas que se vestem como seus personagens favoritos... Ou quase isso). Assim, não era difícil se trombar com um Nash ou um Squall Leonhart!

De qualquer forma, vejamos quais foram as empresas que mais se destacaram nesta edição da Tokyo Game Show, além dos lançamentos previstos para o Natal e início de 99.

SEGA

É impossível não notar o empenho da Sega nesta TGS, ou mesmo a iniciativa da empresa em dar todas as suas cartas agora. Aquela que sempre ocupou a segunda posição no mercado japonês agora mostra suas garras, ganhando o título de empresa que mais se destacou durante a TGS, às vésperas do natal de 98 (um período MUITO importante para os negócios, diga-se de passagem). Se os japoneses tinham algum ressentimento contra a Sega, então estes foram apagados e esquecidos por completo.

O investimento no marketing começava antes mesmo de entrar no local, mais exatamente na estação de trem próxima, onde o pessoal da Sega (vestindo-se de laranja) distribuía bolsas com produtos e informativos sobre o revolucionário Sega Dreamcast. Dessa forma, era muito difícil se encontrar alguém sem algo relacionado ao console.

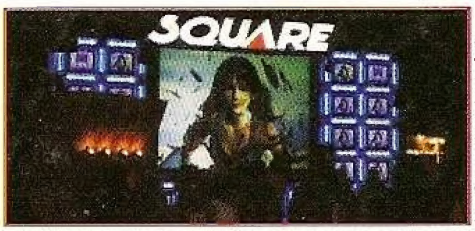
Em seu grande estande (laranja), havia à disposição do público, além da apresentação do visual mais recente da máquina (que você confere na seção Rapidinhas), com suas alterações e melhoras, vários locais onde podia-se ter uma prévia do que será o 128-bit da Sega. Demos jogáveis das versões provisórias de **Sonic Adventures** (que, apesar de todas as maravilhas presentes, como transparência, mais de um milhão de polígonos na tela, etc e etc, rodava a somente 30fps...) onde você podia selecionar qualquer um dos seis personagens (Sonic, Tails, Emmy, Big, Knuckles e E-102), cada um com uma fase teste; demos do programa de acesso à Internet via **Modem** do console, com a

pré-estréia do site ***dricas.com***, próprio para os usuários, com informações e, futuramente, opções para jogos em rede e *pay-per-play* (você paga para jogar algum lançamento ou versão demo, como nas atuais TVs por assinatura); vídeos **Sega Rally 2 Championship** e um demo jogável de **Virtua Fighter 3Team Battle**, que ainda precisam de algumas alterações para se tornarem perfeitas; os joysticks incrívelmente anatômicos (apesar da aparência) e os periféricos como teclados e controles tipo volante; Os novos CDs capazes de armazenar um Gigabyte de memória (em comparação aos 650 Megabyte dos CDs), chamados de GD; lojinhas onde se podia comprar camisetas e outros trocentos produtos com o nome Dreamcast; e muitas outras atrações. Uma das peculiaridades foi a quantidade de pessoal em um único estande: quase cinqüenta homens e mulheres (vestidos de laranja... Blargh) da Sega prontos a atender os visitantes.

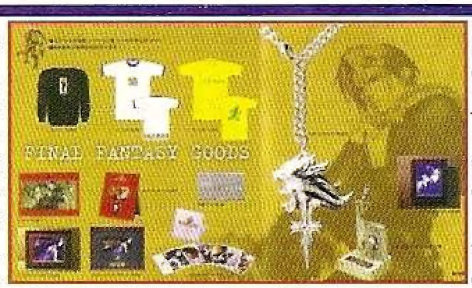
Ao final da tarde de sexta-feira, Bernie Stolar (presidente da Sega of America) e Soichiro Irimajiri (dono da empresa) estiveram lado a lado respondendo dúvidas e fazendo um pronunciamento quanto ao lançamento do console e seus programas de vendas, marketing e promoções em geral. Assim, ficara estipulado que de 20 de outubro até 15 de novembro seria o tempo de encomendas do console. Após este período, somente nos pontos de venda e lojas de departamentos (e coisas do gênero). Quanto às promoções, foi anunciado que uma delas consiste em acessar o site *dricas.com* até o período de 20 de janeiro, período em que o sistema será gratuito. A Sega mandará mensagens aleatórias para os usuários, sendo algumas delas premiadas. Caso a sua seja premiada, você terá algumas horas para reclamar seu prêmio (que vai desde jogos até periféricos do console). Uma forma interessante de instigar o uso do sistema.

Por estes e outros motivos, a TGS serviu para elevar novamente a reputação da Sega diante de seus consumidores.

SQUARE



A Square não fez nenhum super anunciamento nesta TGS. Ela somente trouxe seus já divulgados títulos... Mas com novidades impressionantes. O destaque, como não poderia deixar de ser, foi o tão esperado game do milênio (que bem poderia ser um futuro título do console do milênio... Humf), Final Fantasy VIII. Em um telão, um trailler de pouco mais de dois minutos era exibido, mantendo a TODOS alí atônitos e boquiabertos. A seqüência incluía trechos da apresentação, entre elas a batalha Squall vs. Seifer, a apresentação de duas personagens inédias: a vilã **Idea** e a instrutora da Garden de Dole, "**Kistis Tulip**"; e um emocionado encontro entre Rinoa e Squall. O vídeo termina quando os dois estão prestes a se abraçar, mas ainda assim mostra o talento do pessoal da Square. Havia também pontos onde se podia jogar uma versão mais avançada de FFVIII que a presente no CD demo de BF Musashiden, onde já estão presentes os menus e outros membros da Guardian Force. Um dos pontos interessantes era a opção *Junction*, que aparentemente permite ao usuário combinar armas e armaduras ao GF para que estes sejam usados de forma diferente. O maior problema era que você tinha exatos quinze minutos para jogar ou explorar os menus...



Entre os negocinhos que eram vendidos sobre FFVIII, estava um seleto menu de itens de desejo de qualquer fã de Final Fantasy, indo desde camisetas, cards e posters até isqueiros com a insígnia da Gardem e uma base com a Gunblade (por cerca de 120 dólares) e uma réplica fiel do colar usado por Squall Leonhart.

Outro destaque vai para **Ehrgeiz**, game de luta da Square com personagens famosos como Vincent, Tifa e Sephiroth (vide mais adiante o preview). Além destes, estiveram presentes também demos de **Chocobo Mysterious Dungeon 2** e **Chocobo Race**, os dois jogos do mascote da softhouse. **Saga Frontier II** (que você confere também mais adiante) e o game em FMV e com atores reais, **Another Mind**, tiveram seu espaço no imenso estande.

Apenas para variar, este foi um dos mais visitados estandes. E a empresa sabia disso, não decepcionando seus consumidores.

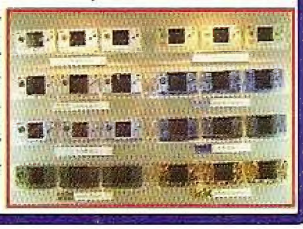
CAPCOM

O maior destaque do estande da Capcom foi a conversão para Playstation de **Street Fighter Zero 3**. Simplesmente a mais cotada para melhor conversão de games 2D da Capcom para PS. Durante a TGS estavam disponíveis todos os vinte-e-cinco personagens, além dos três secretos (Bison / Balrog, Juni e Juli). Mas, o mais intrigante, eram as cinco silhuetas não selecionáveis dos personagens que serão adicionados à esta versão (entre elas, três delas bastante semelhantes a *Dee Jay*, *Fei Long* e *T-Hawk*). Claro, haviam algumas diferenças (os sprites dos impactos, por exemplo, foram substituídos por polígonos) e alguns pontos que foram perdidos em definitivo (os frames do personagem caminhando para frente são os mesmos dele andando para trás), mas ainda assim este poderá ser considerado a melhor conversão da Capcom para o console. E, acompanhando o sucesso, a empresa anuncia que **Street Fighter Zero 3** será compatível com o Pocket Station, o PDA do Playstation.

No mais, a softhouse apresentou seus cinco **Capcom Generations**, as versões para PC de **Bio Hazard 2** e **Rockman X4**, e um demo de **Magical Tetris Challenge Featuring Mickey Mouse**, para N64.

SNK

Pouca coisa realmente foi mostrada no estande da SNK. A estrela da empresa foi o **Neo Geo Pocket**, com seus vários lançamentos e, em especial, **The King of Fighters R1** que impressionou a todos por sua qualidade em um console portátil (mais informações em Rapidinhas). Entre os demais títulos apresentados, estavam **The Last Blade 2**, que funcionará mais como um update da versão anterior (como Real Bout Special foi para Real Bout), com dois novos personagens e algumas alterações; planos para **Samurai Spirits** para Neo Geo Pocket, também em versão SD (Super Deformed); **TKOF98** para Neo Geo CD, que sai "antes do final do ano"; e a divulgação da produção de uma versão de **TKOF** para Sega Dreamcast com várias inovações e "coisinhas" extras (algo a la Real Bout Dominated Mind no Playstation). De resto, apenas várias máquinas de TKOF98 para jogar de graça...



DREAMCAST

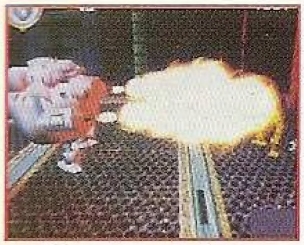
Elemental Gimmick Gear

Hudson

Adventure / RPG - N/A

Previsto para o início de 99 no Japão

E mais um título da Hudson é aunciado para Sega Dreamcast, desta vez inovando em termos de jogabilidade e gráficos. Este RPG / Adventure se passa na cidade de Fogna, onde a sociedade começa a se reerguer após um desastre em nível mundial. Em uma das ruínas, é encontrado um estranho artefato de forma oval, um *mech* (Gear, Wantzer, Mobile Suit ou como prefira chamar) conhecido somente pela insígnia E.G.G., o primeiro Elemental Gimmick Gear. Dentro dele, um homem adormecido. Cem anos depois, a humanidade finalmente encontra-se no seu auge. Com moldes no primeiro EGG, foram criados centenas de outros, que auxiliaram grandemente na reconstrução do novo mundo. Tais mechs se tornaram comuns, sendo usados para construção civil, escavações, recreação em arenas e, claro, propósitos militares. Mas é então que o homem adormecido a mais de mil anos desperta, trazendo consigo tentáculos que afundam a cidade de Fogna. A sombra de um negro futuro se aproxima. Você é um habitante de Fogna que, juntamente com seu EGG, deve descobrir que raios está acontecendo neste caos. A maior parte do game é em 2D e com cenários pintados à mão. Todavia, nos chefes a capacidade poligonal do console entra em ação, passando para batalhas em 3D. Uma ótima e inovadora iniciativa da Hudson. Resta-nos esperar pelo resultado.



DREAMCAST

Geist Force

Sega / NDEI

Shooter - GD

Previsto para 10 de dezembro no Japão

Destaque da TGS. No ano de 3067, em uma longinqua galáxia, um planeta entra em um período de incessantes guerras civís, que o levam à decadência. Tropas da *EUF* (Earth Union Force) são mandadas para lá para reestabelecer a paz. A missão tem sucesso, mas a paz é a curto prazo. Uma das facções em guerra consegue, através de uma escavação à procura de letais armas da antiga civilização, um terrível arsenal bélico. Entre elas, um armamento de poder imensurável, que poderia levar à vitória instantânea. A EUF falha em impedir o uso desta, o que causa a completa extinção de uma parte da população do planeta. Mas a vitória tem suas conseqüências. O uso da arma causa um distúrbio colossal no planeta, de tal forma que este começa a entrar num processo conhecido como *O Grande Cataclisma*, onde a grande massa de terra começa a se implodir. Como membro da EUF, você deve impedir que a vida seja extinta no planeta. Com a capacidade gráfica do Dreamcast, o primeiro título desenvolvido pela Sega of America promete vastidões de montanhas, canyons e florestas para sobrevoar, com um nível de detalhes e realidade inconcebível, o que, segundo os produtores, envolverá o jogador física, mental e psicológicamente. Para completar, ao lado do time de desenvolvimento da Sega, está o aclamado grupo da Netter Digital Entertainment Inc, mais conhecida por seus prêmios com a série Babylon 5. Pilotos a postos para este lançamento!

TECNOFAX GAMES

Assistência Técnica
Acessórios
Compra
Venda
Componentes Nacionais e Importados

Transcodificações
Destravamentos
Consertos
Cabos
Modulador RF
Joystick's

Atendemos todo Brasil via SEDEX
Inclusive para consertos
Aceitamos CREDICARD e Diners

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP 01207-000
São Paulo - SP

Ligue
Fone/Fax: (011) 222-1471

DREAMCAST

Climax Landers

Climax

Adventure / RPG - N/A

Previsto para janeiro de 99 no Japão

A Climax, famosa por suas criações como Land e Lady Stalker, por ter auxiliado na série Shining (desde Shining in the Darkness) e por vários outros sucessos, anuncia seu primeiro título para Sega Dreamcast. Climax Landers não é apenas um adventure como Land / Lady Stalker, onde você deve explorar catacumbas escuras, vastidões de florestas verde ou castelos exuberantes e arranhacéus intermináveis (todos gerados automaticamente ao se iniciar um novo game; traduzindo, é como encontrar um novo Dungeon cada vez que se joga), mas também um RPG com sistema de batalha baseado em turnos (Front Mission e outros), adotando o sistema de níveis de experiência, com status ou atributos se alterando e técnicas sendo ganhas através deste recurso. E claro, tratando-se da autora de pérolas como Shining Force, não podía-se esperar menos do enredo. Em um mundo criado de retalhos de outras eras e épocas, em que áreas medievais convivíam com zona de intensa urbanização e profundo atraso tecnológico (algo como em Yrth, o mundo de Gurps, mas com diferenças mais marcantes), os habitantes começam a se questionar sobre algo que antes jamais fora perguntado ou explicado. "Quem criou este mundo? Como fez isso? E o mais importante: por quê?". E, num mundo regido pelos sonhos e esperanças daqueles que ali vivem, esta dúvida desencadeou uma reação inimaginável. As ditas "áreas" em si começaram a agir umas sobre as outras, reformando-as ou mesmo engolindo-as por completo. E, com a reforma, tudo ali é apagado para que o novo seja constituído. Em outras palavras, o caos e o medo de sua realidade ser apagada imperava no coração das pessoas, tornando-as imunes a perigos externos. Nisso, surge um aventureiro que ama, acima de tudo, sua liberdade e espírito explorador. Seu nome resume suas técnicas de batalha: *Sword*. Um jovem elfo, descendente da Família da Escuridão, que é aclamado como O Salvador por um importante ancião. Em suas mãos, a chave para a porta que esconde as respostas para as dúvidas deste mundo... Mas Sword não está sozinho. Junto a ele, alguns dos maiores heróis dos games da Climax. *Ryle*, o valoroso ladrão de 91 anos (juventude para os elfos) que desvendara os mistérios de Landstalker; *Lady*, a maior praticante de artes marciais do mundo, estrela de Ladystalker; *Marlin*, a grande aprendiz de mago que participara de Shining in the Darkness; *Rao*, um feroz mestre de armas; *Marion*, uma misteriosa personagem mecânica cujos criadores são desconhecidos, mas há rumores de serem os próprios "criadores do mundo"; e *Yogurt*, a toupeira da primeira versão de Shining Force. Muito provavelmente você poderá selecionar um deles (exceto Yogurt) para esta aventura em busca da verdade. Como a maioria dos games de Dreamcast, os gráficos são soberbos, com vários ótimos efeitos, como transparência e sombreamento, além da animação a 60fps. E sendo este um dos primeiros títulos para Dreamcast, com certeza não poderemos reclamar da falta de bons RPGs para o console.

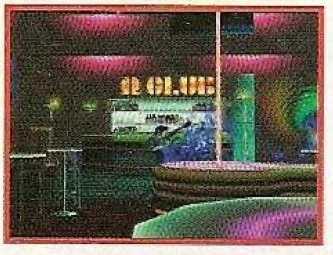
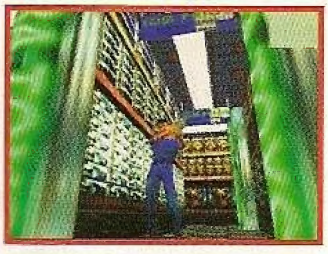
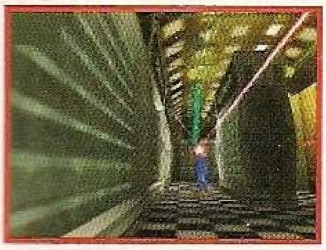
DREAMCAST

Blue Stingers

Climax

Adventure - N/A

Previsto para 3 de dezembro de 98 no Japão

A Climax anuncia mais um título para Sega Dreamcast. Mas desta vez sem a loucura de Runabout ou o lado RPGístico de Shining in the Darkness. A softhouse aposta agora em um ambicioso projeto, batizado somente de Blue Stingers. Com elementos consagrados em Resident Evil e outros do gênero, e a incrível capacidade gráfica da máquina do milênio, BS promete ser um dos concorrentes com o Survival Horror da Capcom para melhor adventure de terror, onde está incluso o brilhante enredo, cortesia de Pete Von Sholley, um dos responsáveis pelo roteiro dos filmes "O Máscara", "Marte Ataca!" e muitos outros. Na virada do século, um grande terremoto se inicia, tendo como epicentro o México. Os mais antigos diziam que aquele era um mau presságio, mas ninguém deu ouvidos. Os sobreviventes do desastre começavam a reconstruir suas vidas, quando imagens de satélite identificam algo inesperado: o misterioso aparecimento de uma ilha razoavelmente grande, próxima à península de Yucatan, sendo chamada de *Dinossaur Land*. No ano de 2001, Estados Unidos e México unem esforços e mandam o primeiro grupo de pesquisadores. Os resultados de suas investigações nunca foram revelados ao público. Um ano depois, o segundo grupo expedicionário foi mandado, desta vez com o intuito de transformar a ilha em um avançado centro de pesquisas secreto. Com a baixa divulgação da história, auxiliada pela especialidade do governo americano em esconder fatos, o público em geral logo esqueceu o fato. Dezessete anos depois, as comunicações com o continente são perdidas por meses. Assim, o governo decide mandar alguns membros da ESER (Especial Sea Rescue) para averiguar o acontecido na ilha. Neste grupo estão presentes dois brilhantes jovens. Um deles é você, Elliot G. Ballad, do time C730 - Classe B, um homem de 28 anos, amante de seu trabalho e do ato de ajudar pessoas em perigo. Ele simplesmente nasceu para fazer parte de um time de resgate e ser um herói. A outra, Janine King, 24 anos e parte da elite da ESER (Classe S), atual membro da Kimura Security Guards da Dinossaur Island, especialista em computadores formada pela Massachusetts Institute of Technology (MIT). Na ilha, ambos se deparam com a estranha entidade de pura energia conhecida por Nefflin, além de grotescas criaturas que tomaram conta da cidadela ali construída. Um dos fatos mais interessantes é a possibilidade de se explorar QUALQUER construção. Você pode entrar em qualquer sala, casa ou passagem para averiguar. Nenhum cômodo é igual ao outro, o que dá a incrível impressão de realismo. Os gráficos são tão bem trabalhados que o nível de detalhes deixaria qualquer um de queixo caído. E isso não só nos cenários, mas também nos personagens. Os olhos de Elliot, por exemplo, se abrem ou fecham de acordo com a luminosidade do local. O efeito dos disparos das armas (aliás, bastante abundantes e variadas, indo desde metralhadoras até sabres de luz) e do próprio brilho de Nefflin são inéditos. Os monstros e sua movimentação, obra de Robert Short (ganhador dos prêmios de melhores efeitos especiais de "Os fantasmas se Divertem"), são imensamente realistas. E, sendo a câmera semi-fixa (você não a controla), a movimentação da mesma adiciona todo o clima de uma produção cinematográfica hollywoodiana de suspense. Simplesmente imperdível. Resident Evil que se cuide!

DREAMCAST

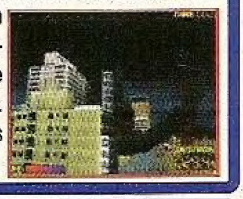
Godzilla Generations

Sega

Adventure - GD

Previsto para 27 de novembro no Japão

Novas informações sobre Godzilla no Dreamcast. Existirão três indicadores na tela. A primeira delas é a energia de Godzilla e a segunda está relacionada com a porcentagem da destruição das cidades, que deve ser atingida e varia de acordo com a cidade (há rumores de que, ao se atingir 100%, você recebe uma surpresa), estando diretamente ligada à terceira barra, a de tempo. Para causar a destruição desejada, você poderá tanto usar sua cauda para "varrer" o caminho, a baforada atômica (com destaque para os efeitos de luz nas placas das costas de Zilla) ou mesmo atropelando prédios com seu imenso corpo (o que pode prejudicar sua barra de energia). Isso passando, literalmente, por Tokyo, Yokohama, Nagoya, Osaka e Fukuoka, cada uma correspondendo a um estágio fielmente reproduzido. Mas não pense que a população ficará somente assistindo tudo de camarote. Você terá de enfrentar organizações como a *G-Countermeassure*, a *G-Summit* e a mais poderosa de todas, a *G-Force* (não os caras com asas e capacetes!), sustentada pelas Nações Unidas, possuidora de um grande arsenal como o jato *Super X III*, com canhões congelantes (resfriam algo até -200 graus!) e balas de Cadium, capazes de neutralizar a radiação de um reator atômico. Foi anunciado também um modo multiplayer, a la Vs. Mode, com personagens como Mecha Godzilla ou Minira (o filhote dele, lembra?) se degladiando sobre as cidades. Com o lançamento bastante próximo, resta-nos apenas esperar pelo resultado.



DREAMCAST

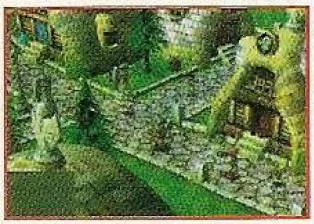
Grandia 2

Game Arts

RPG - N/A

Sem previsão de lançamento

A Game Arts também participou da TGS. Todavia, seu modesto estande trazia somente um game. Seu nome: Grandia 2. A seqüência do grande hit do Saturn ainda está em fase de desenvolvimento bastante inicial, mas já mostra um grande potencial. Os personagens em sprites foram substituídos por polígonos, o que adiciona a possibilidade de uma maior liberdade da câmera. As primeiras cenas de batalha, apesar de ainda um tanto simples para os padrões do console, apresentam uma quantidade de polígonos bastante grande para a construção de personagens / inimigos e cenários, já superando vários outros títulos do gênero. O nível de detalhes nas casas e cidades impressiona. Sobre o Storyline nada foi dito, mas pode-se esperar por algo "Grandioso" (que trocadilho infame...). A qualquer momento mais informações sobre este que (se não demorar quatro anos...) promete ser um dos melhores games de 99.



DREAMCAST

To The North: White Illumination

Red / Hudson / Sega

Simulador de Encontros - N / A

Previsto para fevereiro de 99

Para balancear um pouco o clima de ação e violência dos primeiros games do Dreamcast, a *Red* (Sakura Taisen), *Hudson* (Tengai Makyo) e a *Sega* unem esforços para a criação de um game diferente dos demais. Encarnando um jovem do segundo ano do ensino médio (um jeito mais burocrático de dizer segundo colegial), você embarca em uma viagem até a cidade de Sapporo, em férias. Durante o percurso, você encontrará oito garotas, sendo seu objetivo conquistar o coração ou a amizade delas (E NADA ALÉM DISSO, Ô MENTE POLUÍDA!) enquanto passa por várias cidades no caminho para o dito destino. Suas ações, falas e decisões para com cada uma determinam seu relacionamento com elas, em algo semelhante ao Evolution Disc de Rival Schools: United by Fate (Capcom). Uma ótima pedida para aqueles que se cansaram de trombar, dar tiros, espadadas ou qualquer outra coisa do gênero.

DREAMCAST

Virtua Fighter 3 Team Battle

Sega

Luta - GD

Previsto para 27 novembro de 98 no Japão

O mais anunciado game do Sega Dreamcast começa a ganhar consistência. Durante a TGS, uma versão jogável de VF3 tb (correspondente à versão homônima dos arcades) estava à disposição do público. Rodando a 60fps e em alta resolução, a versão já se mostrava, com cerca de 80% completa (por isso mesmo com alguns pequenos defeitos de sombreamento e algumas quebras de polígono), praticamente como a Sega havia descrito. "Uma conversão perfeita dos arcades", e nada mais. Contando com doze personagens (na feira somente alguns estavam disponíveis), treze estágios (alguns deles com grades, como em Fighting Vipers) e a possibilidade do *Team Battle* (formação de times com até três componentes), a versão Dreamcast contará também com alguns novos combos, golpes (o que tornará o game mais balanceado) e a opção de se realizar um campeonato, onde jogadores e seus times se enfrentarão até que só reste um (hmm... Highlander?). Com data de lançamento programada para o dia de lançamento do console, VF3tb já promete ser um dos mais procurados títulos da máquina.

DREAMCAST

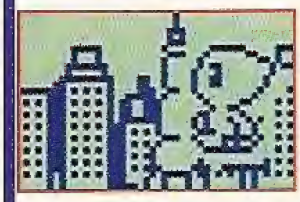
Sonic Adventures

Sega

Adventure - GD

Previsto para 17 de dezembro no Japão

Apesar de rodar a somente 30fps durante a TGS, Sonic Adventures, estando cerca de 90% completo, simplesmente pode ser considerado o game com os gráficos mais impressionantes até hoje vistos em video game. Nível de detalhes, efeitos e tudo mais tornam este a obra prima definitiva do Sonic Team. Durante o evento era possível se selecionar qualquer um dos seis personagens, mas cada um com uma única e diferente fase teste. No estágio da Tails, por exemplo, você deveria vencer Sonic em uma corrida de Snowboard montanha abaixo enquanto uma avalanche de proporções colossais ocorre. Enquanto a neve vai engolindo tudo em seu caminho, os estilhaços das casas voam na direção da tela, enquanto flocos brancos caem sem parar. Na Speed Highway Zone, área de teste de Sonic, a liberdade de ação é incrível e a ação intensa, sem os grandes descampados sem absolutamente nada, presente nas outras versões, que quebrava grandemente o ritmo frenético. Além disso, foram divulgadas novas informações sobre o sistema de Inteligência Artificial do game, batizado, como em NiGHTS, de *A-Life System*. Dependendo de como você trata as Chaos Creatures (que mais se parecem com gotas de água com pernas e asas), elas reagirão de forma diferente (conversando e dando itens ao personagem ou então tacando pedras e gritando). Sem contar a possibilidade de se utilizar o VMS para se criar uma destas Chaos Creatures, uma espécie de bichinho virtual. Este sistema também será usado em *Evolution* da Sting e em *Godzilla Generations*. A única má notícia é o adiamento do lançamento para o dia 17 de dezembro. Por outro lado, isso é até bom. Afinal de contas, vinte dias pode ser o limiar que separa um grande jogo de um jogo perfeito!



DREAMCAST

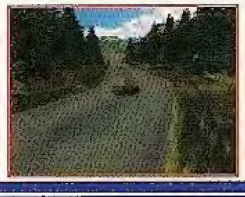
Sega Rally 2 Championship

Sega

Corrida - GD

Previsto para 27 de novembro no Japão

Mais um dos poderosos presentes na TGS. Sega Rally 2 Championship foi mostrado (em vídeo) com mais de 80% completo, rodando a 60fps e em alta resolução, mas ainda parecia muito com um game para PCs (com placas aceleradoras 3D) que um título para a super máquina. Apesar da construção dos cenários ser visível, a quantidade de detalhes das pistas e dos carros já era bastante alta. Serão mais de dez carros (haviam seis no original) e dez pistas (em comparação às quatro presentes no arcade), além da opção de dois jogadores via Modem ou tela dividida. Os modos *Time Attack* e *Car Setting* também estarão na versão final. Mas, felizmente, esta versão nunca será vista nos States. Por que felizmente? Por que a Sega of Japan e of America continuarão a trabalhar no game mesmo após o lançamento no Japão, adicionando à versão americana do game (que será lançado juntamente com o console americano e relançado como versão Remix no mercado japonês) cerca de QUARENTA (não confirmado) pistas, incluindo as originais do primeiro Sega Rally e outras inovações! Simplesmente imperdível.



DREAMCAST

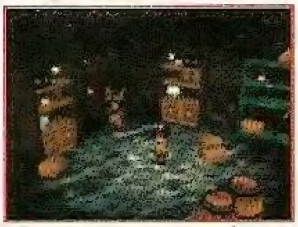
Evolution

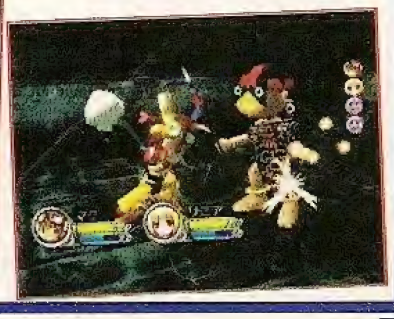
Sting

RPG - N/A

Previsto para 23 de dezembro no Japão

A Sting, responsável por games como *Baroque* para Saturn, anuncia seu mais recente projeto para Sega Dreamcast. Evolution apresenta gráficos bastante simples, com personagens razoavelmente detalhados, apesar do visual SD. O sistema de batalhas foi simplificado para um maior dinamismo, proporcionado também pelas câmeras que captam sempre o ângulo mais "dramático" das cenas, lembrando bastante Wild Arms. Os cenários são bem coloridos, contribuindo para a capacidade gráfica. Todavia existe a impressão de que o game não utiliza muito do potencial do console. O enredo, baseado em fatos reais (ou quase), agrada. Na década de 30, época em que a humanidade fica maravilhada com as descobertas do império egípcio e outras civilizações antigas, o jovem estudante de dezesseis anos Mag Launcher descobre, juntamente com sua amiga Rinia Cannon, um artefato de incrível poder durante uma expedição a umas ruínas. A partir desse fato a história se desenrola, com vários interessados em tomar o poder deste item. Mas Mag e Rimia não estão sozinhos. Ao lado deles, vários outros personagens como o baixinho Chain Gun, a loira Pepper Box e o velho Gre Nade. As batalhas são aleatórias (Final Fantasy, Chrono Trigger, Lufia, etc) e, diferentemente da maioria dos RPGs, os personagens não são limitados a uma única arma (Mag não usa somente espadas, por exemplo). Bem, agora ninguém pode dizer que o Dreamcast fica apenas no convencionalismo do estilo "capa-espada"...





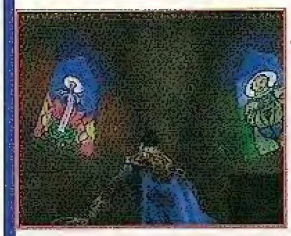
PLAYSTATION

Legacy of Kain 2: Soul Reaver

Crystal Dynamics / Eidos

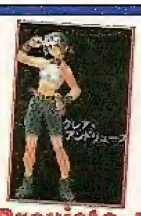
Adventure - CD

Previsto para fevereiro de 99



Kain finalmente derrotou o mago que o criou. Agora, valendo-se de seu poder, o vampiro primordial dominou todo o vasto império que antes pertencera a seu inimigo, tornando-se um tirano tão ou até mais cruel e eficiente que seu predecessor. Guerras civís começam a aflorar por todos os lados, mas são suprimidas pelos seis tenentes do primogênito, suas proles vampíricas. Ainda assim, facções religiosas atraem mais e mais seguidores à espera da chegada de um messias que os libertará. É quando um conflito interno se inicia. Raziel, um dos seis tenentes, começa a se desenvolver, caminhando para o passo à frente na escala evolutiva dos vampiros. Kain se enfurece ao extremo, uma vez que, sendo ele o primeiro, deveria ser ele também o primeiro a conceber tal poder. Assim, o tirano joga Raziel no mais profundo poço, escondendo de todos sua vergonha. Mas o tenente não planeja ficar quieto... É aqui que o game começa, agora deixando de lado o *Zelda Way of Life* para adotar um jeito Tomb Raider de ser. Com sua nova forma, Raziel é capaz de existir tanto no plano material quanto no espectral (este último, para quem joga Werewolf: The Apocalypse, semelhante à Umbra dos Garou) podendo, mais adiante, atravessar o limiar que separa estes dois mundos a seu bel prazer. Em conseqüência disso, a alma de Raziel não pode ser morta, somente o veículo, seu corpo, destruído. Mas isso pode se tornar uma maldição. Uma vez isso acontecido no plano material, seu espírito é mandado para o plano espectral, onde o protagonista deve, novamente, reunir energia espiritual (da qual Raziel se alimenta agora) para retornar à realidade. Boa parte do game se passa no plano material, mas haverá momentos em que será necessário realizar ações no mundo espectral que influenciam diretamente em sua contraparte. Com lançamento previsto para daqui a três meses, só nos resta esperar pelo resultado do trabalho da CD.

PLAYSTATION



Ehrgeiz

Square

Luta - CD

Previsto para 17 de dezembro no Japão

Um dos destaques da Square durante a TGS. Desde a última aparição do game, muita coisa mudou. Vários toques foram adicionados, alguns detalhes alterados, modos novos, etc. Mas, durante a TGS, as notícias foram surpreendentes. A primeira delas (e talvez a mais impressionante) é refente aos personagens. Na versão dos arcades, Cloud e Tifa eram personagens secretos, mas selecionáveis. Isso já sabemos. Na versão Playstation, ao menos Cloud seria selecionável normalmente, como visto na versão demo presente em BF Musashiden. Agora, além da confirmação de Tifa como personagem selecionável, a Square anuncia a presença do misterioso *Vincent Valentine* (que usa suas garras como arma principal e as armas de fogo como especiais), nossa amada ninja *Yuffie Kisaragi* e, por fim, o onipotente *Sephiroth* (com direito à Masamune de cortes indefensáveis, diferentes dos da bastarda de Cloud)! Sem contar um novo personagem a la Red XIII (que, provavelmente terá uma "cor falsa" correspondente ao personagem de FFVII). Quanto aos modos, uma espécie de Quest Mode (de *Tobal nº 1* e *2*), podendo utilizar qualquer um dos personagens e acumular níveis, exatamente como no supracitado. Durante o evento fora anunciado também um joystick especial para Ehrgeiz, tipo arcade, que virá com um dos Yo-yos de Yoyo-Yoko. Contagem regressiva para um ótimo lançamento...

PLAYSTATION

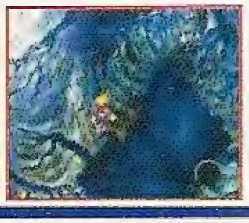
Saga Frontier 2

Square

RPG - N/A

Sem previsão de lançamento

Contrariando os rumores de que Saga Frontier seria o último da saga, a Square anuncia Saga Frontier 2. Com os cenários pré-renderizados substituídos por gráficos pintados à mão (dando todo um colorido há muito não visto nos games em geral), nada fora revelado em relação ao enredo, apenas de que a liberdade de ação e independência da ordem em que os fatos ocorrem ainda estará presente. Estando o projeto em fase bastante inicial, a qualquer momento traremos mais informações sobre mais este sucesso da Square.



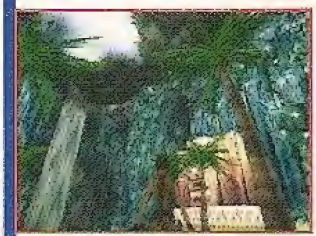
PLAYSTATION

Tomb Raider III

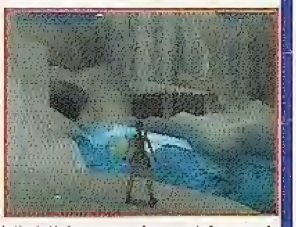
Eidos

Adventure - CD

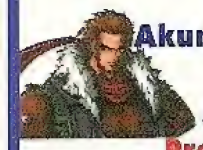
Previsto para novembro de 98 nos EUA



Às vésperas do lançamento previsto, a Eidos libera várias novas informações sobre seu grande lançamento. A intrépida Lara Croft estará agora às voltas com quatro fragmentos de um meteoro que caiu na Antártida há milênios. Descoberta por uma companhia de pesquisa, o artefato fora dividido e levado para diferentes partes do mundo, mais exatamente Índia (onde a aventura começa), Inglaterra, Area 51 (a famosa base secreta do deserto do Novo-México), Ilhas ao sul do Pacífico e, finalmente, Antártida (o grande desfecho). A novidade aqui é, com exceção da Índia e da Antártida, você pode escolher em qual área (divididas em fases) jogará primeiro, quebrando o esquema linear dos predecessores. A parte gráfica fora melhorada também, com implementações ao sistema de construção, efeitos de luz, transparência, neblina e, finalmente, triângulos poligonais (antes contavam somente com quadrados para modelar os personagens, o que tornava os gráficos bastante artificiais). E, claro, a Inteligência Artificial fora melhorada. Agora animais que em geral atacam em bandos na vida real assim o farão no game, bem como humanos sendo menos "vaca-louca". Fora os gráficos em alta resolução. Dessa forma, resta-nos esperar pelo resultado.



NINTENDO 64

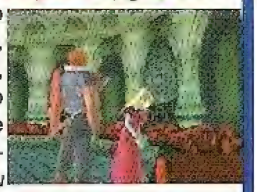


Akumajou Dracula Mokushiroku

Konami

Adventure - 96 Megabit

Previsto para o 99 no Japão



"Que diabos de jogo é este? Algum novo título da Konami?", você se pergunta. Não, não, esté somente o nome oficial de Castlevania 64, já em estágio bastante avançado de produção (apenas um toque: "Akumajou Dracula" sempre foi o nome japonês de "Castlevania", com exceção da série "Dracula X"; a palavra *Mokushiroku* pode ser traduzido como *Revelações*). Apesar da animação fluente e dos cenários bonitos, mas muito simples para os padrões da saga, dos quatro personagens que deveriam estar presentes, somente dois remanesceram. Um deles, Schneider Belmont, membro do clã de caçadores de vampiros Belmont, que porta um poderoso chicote, mantendo a tradição. O sistema de ataque de Schneider é bastante interessante, baseando-se em uma pequena cruz na tela, servindo de uma espécie de mira. Quando algum inimigo se aproximar o bastante e estiver no alvo, então um pequeno aviso soará (talvez através do Rubble Pak). A outra, Carie Eastfield, uma menina com poderes mágicos incríveis, que possuirá um leque bastante variado de poderes. Cada um deles possui seu próprio Storyline, mas interagem entre si, permitindo a você utilizar ambos para chegar a um único final, como em Castlevania 2. Como já informado em edições passadas, dependendo do período (dia, noite ou seja lá qual for) em que se enfrentam os oponentes, o poder dos mesmos é maior ou menor (vampiros ainda rondam os castelos durante o dia, mas procuram sombras profundas para se esconderem), o que adiciona um toque de estratégia ao game. Apesar de tudo isso e da avançada fase de produção, ADM ainda possui gráficos simples demais para os padrões da saga, sempre muito rebuscada, exigindo um pouco mais da produtora (ou do console...), como adotar o cartucho de 256 megabit (o que encareceria o produto). De qualquer forma, o game não está 100% completo, o que pode representar que significativas mudanças poderão ocorrer. É esperar para ver.

Lançamentos da TEC TOY

SATURN

Riven: The Sequel of Myst

Broderbund

Puzzle

Dezembro / 98

Após conseguir escapar do mundo de Myst, você foi escolhido para desvendar o segredo existente no maravilhoso mundo de Riven, tendo também, de preferência, de escapar vivo antes que todo o local seja engolido e apagado. E, para que a descoberta seja feita, você terá de resolver vários puzzles, tornando Riven um intrigante desafio para o seu intelecto.

MULTIMÍDIA

Rayman Gold

UBI Soft

Adventure

Dezembro / 98

Atravessando mais de setenta fases coloridíssimas, Rayman deve completar os seis estranhos mundos para, enfim, poder se confrontar com seu arquiinimigo Mr. Dark, que roubara a fonte de energia que mantém o planeta sob equilíbrio, o Protoon.

MASTER SYSTEM

Virtua Fighter Animation

Sega

Adventure

Novembro / 98

Um dos games de luta de maior sucesso no mundo agora em um incrível adventure para Master System. Contando com oito personagens (Akira, Pai, Jacky, Sarah, Wolf, Lau e Dural), você deve acabar com a gangue Koenkan, que conspira ambiciosos planos. Existem ainda o Modo Versus, onde você pode chamar seus amigos para um ótimo contra!

RAPIDINHAS

A nova saga de The King of Fighters

Uma das maiores surpresas da segunda TGS de 98 foi o Neo Geo Pocket. Ninguém imaginava que algo tão pequeno e de 16-bit poderia ser tão poderoso. E, encabeçando os lançamentos do pequeno grande console portátil, ninguém mais ninguém menos que The King of Fighters. *TKOF R1* conta com o mesmo sistema de times da série, além das opções de Extra e Advanced. Os times presentes já foram confirmados. São eles: God's Caliber Team (o incontrolável Iori Yagami, seu arquirival Kyo Kusanagi e a ex-chefe Chizuru Kagura), South Town Team (Terry Bogard, Ryo Sakazaki e Kim Kapwan), Female Team (Mai Shiranui, Athena Asamiya e Yuri Sakazaki) e o Band Team (Yashiro Nanakaze, Chris e Shermie). Shingo Yabuki e Leona são personagens sem grupo, enquanto Orochi (ainda não selecionável) continua em seu cargo de grande mestre.

E na onda dos PDAs...

O estande da Sony foi um dos mais visitados do evento também, além de campeão no quesito "fila para pegar coisinhas". Para combater a jogada de distribuir informativos e outros na estação de trem, da Sega, a Sony distribuiu CDs com demos dos games *Poporouge*, *Regaia Legend*, *Yuki War no Hana* e *2999's Game Kids* (nenhum deles muito conhecidos, mas de graça aceita-se até injeção na testa). Mas o maior sucesso do local não foi um game de Playstation, mas sim um console portátil. O Pocket Station é um console portátil de 32-bit, que servirá de PDA para o Playstation. O projeto da criação de um VMS não é muito recente, precedendo o anunciamento do Sega Dreamcast e seu PDA (em outras palavras, a idéia de um memory card + video-game se iniciou com a Sony, ao contrário do que muitos podem pensar). Contudo, tendo em vista a iniciativa da Sega na guerra de produtos, então a empresa resolveu investir de vez no periférico. Com ele você poderá fazer basicamente as mesmas coisas que no PDA do Dreamcast: criar bichinhos (em FFVIII, por exemplo, você poderá alimentar Chocobos), armazenar dados e saves de games, utilizá-lo como calendário e relógio, etc, etc. As dimensões são as mesmas de um Memory Card comum, contendo cinco botões (quatro compõe o direcional e um botão de ação). É possível também, através de um pequeno sistema infravermelho, a comunicação de dois PDAs para troca de dados e, para o caso de games como Street Fighter Zero 3, escolher algum personagem e enfrentar seu oponente. Inicialmente o Pocket Station virá em duas cores (branco e transparente), sendo o preço estimando entre 25 e 30 dólares. Se a onda vai ou não pegar, só o tempo dirá...

Mais Dreamcast

E o número de títulos para Sega Dreamcast cresceu bastante, em especial durante os dois dias da Tokyo Game Show. A Capcom anunciou oficialmente o nome de seu Survival Horror para o console. **Bio Hazard: Code Veronica** é um side story (espécie de capítulo à parte, mas não sendo nem uma continuação nem um predecessor, podendo ou não seguir a cronologia dos predecessores) da versão original de Bio Hazard 2, mas utilizando o potencial do console. Os cenários pré-renderizados foram substituídos por polígonos texturizados em tempo real, o que permite uma liber-

dade muito maior em termos de câmeras e ângulos de visão. Ao invés de se ter vários ângulos de câmera fixos, haverá menos câmeras e móveis, permitindo aos gênios da softhouse adicionar todo um clima cinematográfico à produção, com zooms, rotações e tudo mais que poderia se imaginar. Uma das frases que mais traduzem isso é "*O Dreamcast é a máquina que faz com que os sonhos de todos os criadores se tornem reais*", dita por Yoshiki Okamoto, chefe da divisão de desenvolvimento e produção da Capcom (e também responsável por Street Fighter). O mesmo vale para os personagens e inimigos, incrivelmente texturizados (os zumbis são tão perfeitos que quase é possível se sentir o cheiro da carne podre...). Quanto ao enredo nada fora dito, apenas que você terá à sua disposição Chris e Claire Redfield na Europa. Data de lançamento prevista para abril de 99. Isso sem contar a confirmação de que conversões de games da placa CPS-III também estão à caminho, bem como o projeto do RPG dividido em vinte e quatro capítulos independentes, mas interligados entre si (como em Shining Force III), que terá seus episódios lançados um a cada mês, começando no ano que vem (Yoshitaka Amano, responsável pelos Artworks da maioria dos Final Fantasies e de Rebus / Kartia, também está envolvido em um dos episódios). A SNK não fica atrás, já anunciando uma versão com várias melhoras de **The King of Fighters** para a máquina dos sonhos (algo semelhante ao feito em Real Bout Special: Dominated Mind para Playstation), baseando-se especialmente na versão 98. Há rumores também de que a empresa está estudando um **TKOF RPG** para o console mas, como já dito, apenas rumores. Fora isso, foram divulgadas imagens da ligação existente entre o Sega Dreamcast e o Neo Geo Pocket. Apesar de ser também um VMS para o DC, o NGP não se conecta diretamente ao joystick como o PDA original, mas sim diretamente no video game, através de um cabo. Quais os jogos que serão compatíveis com o Memory System da SNK (quais os games que você poderá usar o Neo Geo Pocket para criar bichinhos ou coisa do gênero)? Isso ainda não fora revelado. A Taito, por sua vez, anuncia um único título, a seqüência de Psychic Force (game de luta para Playstation, onde os personagens com poderes psíquicos se degladiam em arenas nos céus). **Psychic Force 2012** terá o mesmo esquema do anterior, trazendo de volta alguns personagens do original, mas utilizando-se do potencial gráfico do Dreamcast. Um demo jogável estava presente em seu estande durante a TGS. A Konami, que divide com a Game Arts o título de a mais nova integrante do time do Dreamcast, nega estar trabalhando em uma versão para o console de Metal Gear Solid, como contavam os rumores na mídia. Todavia, um game do mesmo naipe está sendo desenvolvido a sete chaves. Talvez uma continuação? Ou então um side story? A Acclaim já anunciou **Turok 2: Seeds of Evil**, enquanto a Namco, eterna parceira da Sony, anuncia que seus hits **Tekken** e **Ridge Racer** terão versões para Dreamcast. E falando em versões de games de Playstation, **Cool Boarders**, da UEP System também fara sua aparição no console. A UBI Soft revive um dos mais famosos games de corrida: **Monaco Grand Prix Racing Simulation 2**. **Sakura Taisen 3**, da Red, também foi anunciado para Dreamcast. A CSK anunciou **Aero Dancing**, um título a la Ace Combat, enquanto o time da AM2 está trazendo **Harley Davidson & L.A. Riders** (onde você tem uma incrível liberdade para percorrer qualquer ponto da cidade e o nível de detalhes é imenso proporcionando uma sensação de realidade fora do comum) da placa AM3 Step 2. Fora este, o time ainda planeja para abril três títulos. Um deles, **Virtual On 2: Oratorio Tangran**, é um dos mais esperados. **Get Bass** (pesca) e **Japan Pro Wrestling at Nippon Budokan** (luta livre) são os outros dois. Por fim, o não confirmado **Virtua Fighter RPG**, o grandioso "**Project Berkley**" (nome provisório), um RPG que englobará mais de QUINHENTOS personagens de um mesmo mundo em uma aventura nunca antes vista (segundo Yu Suzuki, chefe da AM2, "o game como Final Fantasy ou Dragon Quest, mas também muito diferente desses em muitos aspectos"); e **Virtual On RPG** (nome provisório), uma side story do game original. A obra prima da Warp, **D2**, mais uma vez foi adiado para uma data indeterminada (o que, aliás, foi um ótimo ato, uma vez que o game não estava realmente à altura de um game de DC; esse tempo pode representar o sucesso ou o fracasso de um game). Quanto ao lançamento no Japão, o console virá com um josytick, o Modem, cabos de RF e cabos de audio e video. VMSs e controles extras, bem como GDs serão vendidos à parte. O preço inicial do módulo básico (que virá em duas versões, sendo uma delas com o manual e a caixa em inglês, visando o mercado chinês, e outra em japonês; o console e seu sistema, contudo, será o mesmo em ambas) será de 20.800 ienes, o equivalente à mais ou menos 200 / 250 dólares. A versão americana será lançada simultaneamente com a européia, em setembro de 99. Assim sendo, estamos contando os dias para o lançamento...

Naomi, a placa do Dreamcast para arcades

A Sega parece bastante animada com o lançamento do Sega Dreamcast. Além de garantir a sensação de arcade em casa, agora a empresa quer fazer justamente o contrário, levando o console de casa para os arcades! É justamente isso que a placa Naomi oferece. Apresentada na última JAMMA (uma das mais importantes feiras de arcades do Japão), a placa simplesmente foi criada para revitalizar o mercado de arcades da Sega. As Model 3 eram poderosas e capazes de realizar efeitos jamais vistos em outros arcades. Todavia, havia um grande empecilho para a popularização desta: o preço. As máquinas eram incrivelmente caras, o que desestimulava o público consumidor. Mas, com a Naomi, assim como no Sega Dreamcast, o custo da placa principal é baixo, enquanto a produção de games é bastante simples. Fora estas vantagens, ela é mais avançada que Model 3 Step 2.

A Sega, na iniciativa de não mais tentar beneficiar somente suas produções, abre suas portas para outras empresas que estejam interessadas na produção de games para o sistema. Das trinta empresas almejadas, vinte delas já assinaram com a empresa, entre elas a Capcom, que trará **Power Stone** (luta no estilo Ehrgeiz e Tobal); a Tecmo, com **Dead or Alive 2** (com novos personagens e muitas melhorias); a Konami e a Treasure. Por parte da Sega, os times AM estão produzindo uma seqüência e um side story de The House of The Dead, sendo o primeiro entitulado **The House of The Dead 2** (também de tiro, como seu predecessor) e o outro **Blood Bullet: The House of The Dead Side Story** (um game no estilo Die Hard Arcade, onde dois personagens tentam controlar os zumbis que atacam a cidade à sua própria maneira: com tiros, socos e pontapés). **Spike Out** (que você conheceu como Spike, na edição 33) e um game de beisebol chamado **Dynamite Baseball 98** também estão nos planos.

A configuração básica da Sega Naomi é semelhante à do Dreamcast, mas algumas alterações e melhoras existem. O processador principal é o mesmo, bem como som, sistema operacional e outros, incluindo a possibilidade de se rodar GDs em adição às placas normais. A maior diferença entre o Dreamcast e Naomi está na RAM: 32 Mega RAM principal e 16 para vídeo! Quase quatro vezes o potencial do Dreamcast. Mas isso não quer dizer que será impossível se converter games de Naomi para DC (apenas fica um pouco mais difícil...). Uma prova disso é a presença de Slots para que sejam inseridos PDAs do console nas máquinas. Em outras palavras, você pode jogar em casa e continuar na máquina! Algo inédito no mundo dos games.

O lançamento para a placa está programado para novembro no Japão, com o título THOTD 2, sendo exportado para todo o mundo em seguida. A Sega pretende vender cerca de quinhentas mil unidades da placa por todo o mundo. Bem, é espear para ver.

ESPAÇO DO LEITOR

RECORD

O **Alexandre D. Gouvêa de Campinas-SP**, manda o seu tempo de 1'44"73 na Luigi RaceWay, com sua melhor volta de 00"33"42.

Mais records batidos em Mario Kart 64. **Daniel Pesse Candido de Campinas-SP**, conseguiu estabelecer o tempo de 1'"44"26 na pista Luigi RaceWay, baixando 0"00"52 do record do **Murilo** (edição nº 33). De quebra, o **Daniel** ainda manda o tempo de 02"40"23, com sua melhor volta de 00"52"94 na Toad's Turn Pike. Será que vai ficar por isso mesmo? Cadê o das outras pistas? Estamos esperando!

CLUBES

- THE KING OF FIGHTERS
Oferecemos carteirinha e jornal mensal
Rua Paraíba, 289, Cidade São Jorge, CEP 09111-710
Santo André - SP

- CLUBE DO TOMATO
Rua Major Joaquim Antonio de Mello, 365, CEP 12400-000
Pindamonhangaba - SP

- DARK GAMES
Tudo sobre jogos de ação, aventura e luta. O principal assunto é Resident Evil e Tomb Raider.
Rua Taugará, s/nº Bairro Barragem CEP 89160-000
Rio Grande do Sul - SC

- DARK GHOSTS GAMES CLUB FUTURE
O Clube do video game. Temos jornalzinho e carteirinha. Escreva já!
Rua Baronesa de Uruguaiana, 63 casa 2 - Lins de Vasconcelos
CEP: 20710 - 310 Rio de Janeiro - RJ Fone (021) 201-0579 E-mail: dgc.gamefuture@zipmail.com.br

NOTA: não nos responsabilizamos pelo envio de dinheiro para os Clubes.

NÚMEROS ATRASADOS

As últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque: ao preço da última edição em banca, mais custo de postagem, por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505 - Osasco/ SP - Cep: 06053-990 - Fone (011) 810-4800 - Fax (011) 868-3018, pelo E-mail: dinap.na@email.abril.com.br, via Internet http://www.dinap.com.br. Horário de atendimento de Segunda a Sexta, das 8:00 às 21:30, Sábado das 8:00 às 13:00. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelo cartão Visa, Credicard, Diners, American Express ou Solo.

Queríamos nos expressar por meio desta carta, o contentamento com essa esplêndida revista. Queríamos tirar algumas dúvidas, e sabemos que vocês sabem as respostas:
1- Vimos que na edição nº 32, o nome do novo KOF seria KOF '98 Dream Match Never Ends, mas na 33, o nome é KOF '98 The Slug Fest. Qual é a diferença entre os dois?
2- Quando é que vai ser lançado KOF Kyo?
3- Para terminar, é "o" Chris ou "a" Chris, em KOF?

Rafael S. Freitas / Fábio B. Pimenta e Victor L. F. Dias
Rio de Janeiro-RJ

Valeu pelo elogio Rafael, Fábio e Victor mas vamos diretamente às respostas.
1- Bem, na edição nº 32, o nome que vocês (juntamente com muitos outros leitores) viram, era da versão japonesa. Já na edição seguinte, era a versão americana. A diferença fica mesmo por parte dos nomes, pois no game aparentemente não muda absolutamente nada.
2- Ele já está disponível, tanto que você verá uma avaliação nas páginas a seguir.
3- Já chegaram algumas perguntas sobre esta mesma dúvida. Mas para esclarecimento de todos, é "a" Chris e ela tem desesseis anos de idade. Entendido?

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

E aí caras, beleza? Meu nome é Adilson e estou com uma dúvida sobre Bushido Blade 2 (Playstation). Como eu faço para habilitar o guerreiro de branco e o pai de Tatsumi? Valeu pessoal!

Adilson V. de Souza
São Paulo-SP

Tarefa meio difícil, Adilson. Primeiro você precisa terminar, conseguir todos os personagens normais e os dois secretos, Katze e a menina da metralhadora. Feito isso, termine com qualquer personagem o Chambara Mode sem morrer uma única vez. Pronto, você tem os dois líderes dos clãs (eles aparecem fora da tela de seleção).

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

Olá redatores da Gamers, meu nome é Roberto. Faz 3 meses que eu comprei um Playstation, portanto sou um novato em video games. Gostaria que vocês me ajudassem com o jogo Gran Turismo, pois há uns 2 meses que tenho o jogo e não consigo entendê-lo. Queria saber como fazer para ganhar dinheiro, para comprar aqueles carros, como o da Castrol, também como usar o Memory Card e algumas dicas. Esta é minha primeira carta, mas garanto que vão chegar muitas outras na redação.

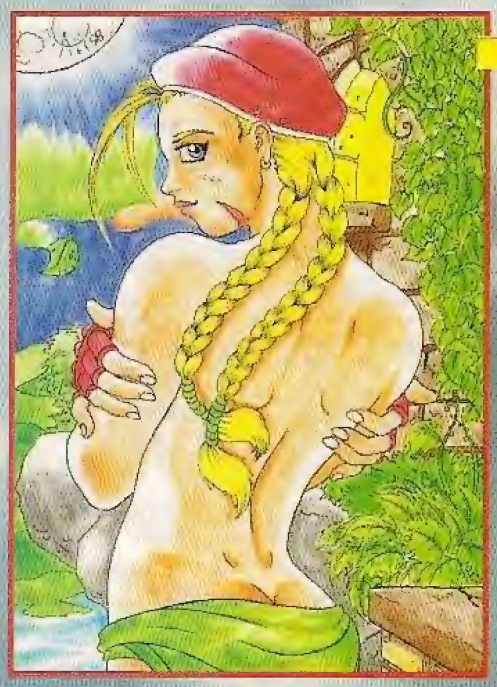
Roberto C. da Cunha
Embú-SP

Certo, Roberto, você veio pedir ajuda no lugar certo! O game não é tão complicado quanto parece (a não ser que você esteja jogando a versão japonesa, que chega a atrapalhar um pouco), mas como dar uns toques e explicar o game fica muito extenso, não perca a Gamers Book nº 2. Nela você vai encontrar tudo que precisa saber sobre este grande sucesso da Sony. Quanto a usar o Memory Card, você precisará de muito espaço (uns cinco blocos vazios...) para poder salvar as informações do game. Quando comprar carros no Simulation Mode (Gran Turismo na versão japonesa), entre no ícone vermelho escrito "HOME". Ele será a sua casa e garagem, e também poderá salvar as informações de quando comprar carros ou tirar as licenças. Na matéria da Gamers Book nº 2, você poderá tirar conclusões sobre este game, pois os games de corrida não há como fazer estratégia, e sim uma base para você poder tirar suas conclusões.

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

Caros amigos da Gamers, estou muito aborrecido com vocês. No mês passado (edição nº 34) escrevi uma carta para vocês com algumas dúvidas sobre o controle analógico que não estava funcionando, vocês tinham razão, o controle estava com defeito. Eu já o troquei e está funcionando que é uma beleza, mas a minha bronca é que vocês publicaram minha carta com o nome de outra pessoa. Tudo bem, eu até entendo que vocês são muito ocupados e essa redação deve ser um corre-corre danado, e não é à toa que vocês são uma das melhores revistas de games. Sei também que vocês respeitam seus leitores, e por isso, peço que consertem

FERAS DO TRAÇO



Caio Thiago A. Oliveira
Teresina - PI

Marcos P. dos Santos
S. J. do Miriti - RJ

Danilo Soares Galdino
Mauá - SP

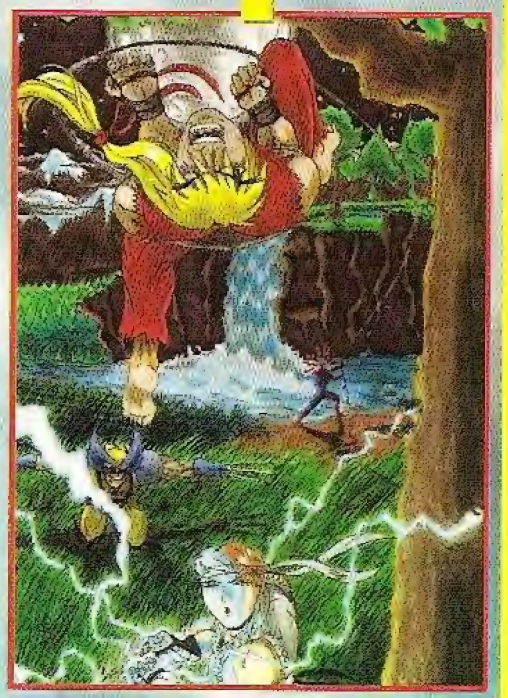
Alex L. Machado
São Paulo - SP

Marli Rodrigues Santos
São Paulo - SP

Anderson V. Guedes
São Paulo - SP

Orlando A. Nascimento
São Paulo - SP

Igor P. da Silva
São Paulo - SP



Cristiano B. de Souza
São Paulo - SP

Rodrigo A. Consiglio
Sorocaba - SP

Mande suas dicas inéditas, desenhos, críticas e sugestões para a redação da Revista Gamers: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP ou E-mail: gamers@edescala.com.br

GAME SOFT
TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

ARCADE

LANÇAMENTO

Placas:
TKOF 98
Marvel Vs. Capcom
Tekken III

SEJA SEU PATRÃO

Gabinete Ex 29' Luxo

- SEJA DONO DO SEU NARIZ
- VIRE UM OPERADOR DE MÁQUINAS PROFISSIONAIS
- LIBERTE-SE

- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN

VENDA
CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó
SÃO PAULO - SP CEP 02831-000
E-mail: gamesoft@mandic.com.br

esse "errinho". Aliás, aproveito para que vocês esclareçam algumas dúvidas.
1- Na edição nº 34, na seção Pró-Dicas, vocês publicaram uma dica para o Mortal Kombat 4 (o Cheat Menu). Eu não consegui entender para que serve, e minha dúvida é se os fatalities ficam somente em um botão como no Mortal Trilogy.
2- É verdade que em 99 vai ser lançado um filme com a nossa musa? E quando sai Tomb Raider 3?

José Renato P. Seno
Presidente Epitácio-SP

É Jose, realmente foi um errinho feio (SORRY), mas já estamos corrigindo-o, como você pode ver. Mas se aproveitar deste pequeno "errinho" para fazer mais perguntas... legal!
1- Sim, eles ficam apenas em um botão, mas você pode habilitar apenas um deles para usar depois de vencer seu adversário, caso selecione os dois, apenas o primeiro vai funcionar. Fique na distância certa de cada fatality (dependendo do personagem), então coloque para baixo e aperte o botão □ para executá-lo.
2- Filmes baseados em games são bem divertidos e até engraçados, mas se não houver adiamentos como algumas produtoras fazem com seus games (do tipo Magic Knight Rayeart americano para Saturn, que está sendo programado por uma única pessoa...), é bem provável que estará nos cinemas brasileiros em 99. Tomb Raider 3 já estará disponível em novembro, talvez com uma estratégia super detalhada que pretendemos fazer. Agora basta esperar...

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

Oi galerinha esperta da Gamers; tudo em cima com vocês?
1- Eu comprei uma publicação chamada de Gamers Collection-Cards, em 5 edições, mas eu não encontrei a quinta e última edição à venda aqui. Gostaria de saber como fazer para conseguir esta publicação e mais a revista mensal GAMERS da nº 1 até a 21, pois no Distribuidor Nacional da DINAP não tem nenhum desses exemplares. Quero saber como faço para consegui-los.
2- Quais são os truques para habilitar os chefes Fanático e Magneto, no Modo Versus do game X-Men Children of Atom (com certeza eles podem ser habilitados, como em Marvel Super Heroes, onde se habilitam os chefes Dr. Doom e Thanos). Queria saber também se pode "chamar" o Akuma dos SSFX neste mesmo jogo, assim como se "chama" Anita, de Darkstalkers em MSH?
3- No final do artigo que apresentava Darkstalkers Vampire Savior 3 (Gamers nº 30) para Saturn, vocês disseram que também sairia Pocket Fighter e Marvel Super Heroes vs Street Fighter para esse mesmo console. Pocket Fighter já saiu, e Marvel Super Heroes vs Street Fighter vai demorar a ser lançado?
4- E os games Magic Knight Rayearth, Sonic Fighters, King of Fighters '98 e Mortal Kombat 4 vão sair para o Saturn, ou só para o Sega DreamCast?
5- É verdade que no novo DreamCast da Sega, haverá um acessório que, quando instalado no console, lhe permitirá rodar os CDs antigos do Sega Saturn?
6- Como faço para "salvar" os games X-Men Children of the Atom, Golden Axe Duel, Street Fighter - The Movie, Pretty Fighter X e World Heroes Perfect, no Memory Card do meu Game Shark de Saturn, já que eles não têm a opção Backup?
7- Existem as versões americanas de X-Men vs Street Fighter e Darkstalkers 3, ou só foram lançadas as devidas conversões para Saturn japonês?

François R. C. Salles
Alfenas-MG

É, estamos indo! Bem François, não acha que sua carta está um pouco... grande demais? Vamos direto às respostas:
1- Nesse caso, não há muitas alternativas a serem tomadas. O único jeito é tentar encontrar em bancas que vendem revistas usadas.
2- Para poder habilitar Fanático, primeiro faça o código para habilitar Akuma. No primeiro controle, é o seguinte: na tela de Versus, coloque o cursor sobre Spiral por 5 segundos, depois por 1 segundo sobre Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine e Omega Red, exatamente nesta ordem, depois deixe por cinco segundos sobre Silver Samurai e aperte os botões A, C e Z ao mesmo tempo. Para o segundo controle, deixe o cursor 5 segundos sobre Storm, 1 segundos sobre Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai e aí é só deixar 5 segundos sobre Spiral na tela de seleção aperte ↖ duas vezes bem rápido. Fanático aparecerá no segundo toque se o truque entrar. Mas não há jeito de controlar o "todo" poderoso Magneto (talvez com Game Shark).
3- Não, Marvel Super Heroes vs Street Fighter já está disponível e você confere na próxima edição.
4- Magic Knight Rayearth vai sair para Saturn (em meados de novembro nos USA), enquanto a versão japonesa saiu em 95 no Japão. Quanto a Sonic Fighters, Mortal Kombat 4 e KOF '98, nada fora mencionado se haverá uma versão saturniana. Agora para DreamCast, estão confirmados apenas KOF '98, dos que você mencionou, mas nada impede que a Sega faça uma versão dos demais games para seu novo console. Estaremos de olho!
5- Pelo que sabemos, a Sega não divulgou nada sobre a existência de tal acessório.
6- Simples. Primeiramente salve normalmente na bateria interna do console e então, através do menu Memory Manager do próprio Game Shark, mova os dados da memória interna para o Game Shark. Nada muito difícil.
7- Infelizmente não há e não haverá. Lembre-se que a Sega of America não está mais na ativa com o Saturn. Quanto a algumas das demais perguntas que foram exclusas, já tivemos a mesma idéia, mas nosso tempo aqui é muito curto. Quem sabe futuramente?

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

Olá galera da Gamers. Há muito tempo eu queria dar uma bronca na revista, pois compro-a todos os meses e tenho meus direitos de leitor. Vocês não podem deixar seus leitores na mão, publicando uma estratégia completa de um jogo numa edição, e quase acabando o mesmo, vocês mandam olhar o código em edições passadas. O jogo que estou me referindo é Bio Hazard Director's Cut, pois vocês não deram a fórmula para matar a planta, e nós que não temos a edição na qual vocês se referem, não conseguimos fazer a fórmula para prosseguir. Gostaria que reconhecessem seu erro e publicassem tal fórmula, pois faz tempo que quero acabar esse jogo. Sou fiel a Gamers e fico chateado quando vocês atrasam a revista (outra mancada). E qual é o jogo com a matéria completa da Gamers Book? Por que não traduzem e dão dicas do game Agent Armstrong? Não consigo passar da segunda tela, e as letras japonesas atrapalham. Se vocês tiverem consideração com a gente, publiquem pelo menos a fórmula do Bio Hazard.

Alessandro Araujo Silva
São Paulo-SP

Calma, calma, não criemos pânico... A fórmula que você se refere é fórmula mágica da paz... ou melhor, o V-Jolt. Ela não é tão difícil assim (tá, é um pouquinho...) de ser feita. Então vamos reparar nosso erro! Depois de entrar na sala, do lado esquerdo da porta, está a combinação. Na parede do lado direito da pia (mais ao fundo), tem uma pequena legenda que descreve os líquidos a serem misturados. Mas fique avisado, só é realmente necessário fazer a fórmula quando estiver jogando com o Chris. Com a Jill você até pode entrar na sala (e fazer o V-Jolt), mas não é 100% garantido que você possa fazer a tal com a mina. Pois com ela, na hora de encarar a planta, descarregue a Bazooka com Flame Rounds, a planta vai se recolher e agarrar Jill. Barry entra e salva a mina... e você continua o game normalmente. Jogando com Chris, você usará Rebecca para fazer o V-Jolt (claro que você terá de resolver o puzzle da porta). Dentro da sala você encontra quatro garrafas, mas pegue somente três. No primeiro armário do lado direito do seu personagem, você pega um líquido com o nome de UMB nº 2, no armário do fundo da sala, você pega o UMB nº 4 e na pia (logicamente) você pega água. Faça a seguinte mistura: encha um recipiente com água e outro com UMB nº 2, combine-as para obter o NP-0003; encha outro recipiente com UMB nº 4 e combine com o NP-0003, para ter o UMB nº 7. Encha um recipiente com UMB nº 4 e outro com UMB nº 2, combine-os para obter o Yellow-6. Combine o Yellow-6 com o UMB nº 7 para conseguir o UMB nº 13. Então faça outra solução de NP-0003 e misture com o UMB nº 13 para conseguir o V-Jolt. Certo? Agora em relação à revista, tentamos fazer de tudo para que a mesma não saia atrasada (pois lembre-se que fazemos revistas diferentes para debulhar jogos, dar golpes e informações), e os dias passam como horas, as horas passam como minutos e os minutos como segundos; fora que temos de ir à escola, compromissos, abrir cartas, testar as dicas (que às vezes não dá tempo), correr atrás de informações... etc, etc, etc., fora uma outra porrada de coisas que daria a mesma quantidade de páginas da Gamers Book (já imaginou uma Book sobre a "Vida dos redatores da Gamers"... seria um tédio para qualquer leitor). Mas nossos assuntos pessoais ou profissionais não vêm ao caso, estamos fazendo de tudo para agilizar a Gamers, juntamente com as demais revistas para que estejam pontualmente em suas mãos, sem perder a qualidade. Essa é a nossa consideração pelos leitores, uma revista bem informativa e de qualidade! Na Gamers Book nº 2, o game a ser destrinchado será 007 GoldenEye e mais algumas coisinhas. Já no caso do Agent Armstrong, basta um pouco de atenção... Quando precisar, é só dar um toque que vamos fazer o possível para ajudá-lo. Até a próxima...

PRÓ DICAS

NINTENDO64

MISSION: IMPOSSIBLE

Entre com os seguintes códigos na tela Level Select. Se entrar corretamente você ouvirá Ethan dizer, "Ah, that's better."

7.65 Silenced Pistol com 30 Rounds: C-▲, L, C-▶, C-◀, C-▲
High powered 9mm Pistol com 30 Rounds: R, L, C-▼, C-▲, C-▲
Uzi com 30 Rounds: C-▶, C-◀, C-▶, C-▼, R
Mini Rocket Launcher com 30 rockets: R, L, C-◀, C-▶, C-▼
Kid mode: C-▼, C-▲, R, L, Z
Big Feet Mode: C-▼, R, Z, C-▶, C-◀
DK (Big Head) Mode: C-▼, R, C-▲, L, C-◀
Super Big Head Mode: C-▼, L, C-▲, C-▶, L
Turbo Mode: C-▲, Z ,C-▲, Z, C-▲
Energia infinita: R, Z, C-▼, R, C-▼
Munição infinita: C-▲, Z, C-◀, Z, L

Bonus level:

Complete o game e espere até o logo Infogrames desaparecer após os créditos finais.

NINTENDO 64

BANJO-KAZOOIE

Pular o diálogo: Pressione L + R + B para pular o diálogo.
Cheat Codes: Depois que abrir o mundo "Treasure Trove Cove", volte à casa de Banjo. Olhe para o quadro de Bottles sobre a lareira e aperte C▲ para vê-lo, e jogar um mini-jogo com um quebra-cabeça móvel. Solucione os sete quebra-cabeças para receber sete códigos. Então, volte para Treasure Trove Cove e entre no castelo de areia que você escoou a água. Agora, além dos códigos que você ganhou ao solucionar os quebra-cabeças, insira um destes códigos dentro do castelo:
CHEATBANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS: Ovos infinitos
CHEATNOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY: Penas vermelhas infinitas
CHEATAGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO: Penas de ouro infinitas
CHEATDONTBEADUMBOGOSEEMUMBO: 100 fichas de Mumbo
CHEATANENERGYBARTOGETYOUFAR: 8 honeycombs
CHEATGIVETHEBEARLOTSOFAIR: Oxigênio infinito
CHEATLOTSOFGOESWITHMANYBANJOS: Vidas infinitas
NOBONUS: Desabilitar os códigos
Obs.: caso os códigos acima não funcionem encontre primeiro os três livros mágicos de Gruntilda.

● APARELHOS EM GERAL ● CARTUCHOS ● CD's ORIGINAIS

VENHA PARA O MUNDO DOS GAMES

ASSISTÊNCIA TÉCNICA Especializada

Garantia de QUALIDADE

Confira!

NETUNIA

NETUNIA
IMPORT. EXPORT CORP.

Despachamos Imediatamente a sua compra para todo o Brasil.

Aceitamos todos os cartões de crédito.

FONE: (011) 825-7600 FONE/FAX: (011) 825-7653

PLAYSTATION

TENCHU: SHADOW ASSASSINS

Cheat Codes para a versão americana: Entre com esses cheat codes na tela Item Select.
Itens escondidos: Segure R1 e pressione: ←, ←, ↓, ↓, □, □, ▲, ○.
99 Itens: Segure L1 e pressione ←, ←, ↓, ↓, □, □, ▲, □.
Aumentar Itens: Segure L2 e pressione ←, ←, ↓, ↓, □, □, ▲, X.
Todas as missões: Segure R2 e pressione ←, ←, ↓, ↓, □, □, ▲, □.
Restaurar energia: Para restaurar sua energia, pause o game e pressione ←, ←, ↓, ↓, □, □, ▲, □.
Você saberá que os códigos entraram corretamente quando ouvir um ninja dizer "HUH"!

PLAYSTATION

FUTURE COP: L.A.P.D.

Level 8: Entre com a password "FUMUGYBLLL".

NINTENDO 64

CRUIS'N WORLD

Modo Championship: Complete todos os 3 cursos Championship no modo fácil, médio e hard para destrancar um modo Championship secreto.
Circuitos bônus: Complete o modo "Championship" no nível master skill para destravar os circuitos bônus Russia, Japan e Florida.
Moon track: Vença no modo "Cruise The World" no nível easy. Uma seqüência de animação que mostra seu carro sendo transportado para a lua será exibida. Então a Moon track poderá ser acessada após os créditos.
Power level 1: Obtenha pelo menos 8 pontos no modo Championship. Então, na tela de seleção de carros, pressione C-▲ ou C-▼.
Power level 3: Obtenha pelo menos 100 pontos no modo Championship. Vá para a tela de seleção de carros e pressione C-▲ ou C-▼.
Power level 4: Obtenha pelo menos 500 pontos no modo Championship. Vá para a tela de seleção de carros e pressione C-▲ ou C-▼.
Power level 5: Obtenha pelo menos 1500 pontos no modo Championship. Vá para a tela de seleção de carros e pressione C-▲ ou C-▼.
Alternate colors: Obtenha pelo menos 20 pontos no modo Championship. Vá para a tela de seleção de carros e pressione L ou R.
Two-tone colors: Obtenha pelo menos 150 pontos no modo Championship. Vá para a tela de seleção de carros e pressione L ou R.

NINTENDO 64

NASCAR RACING '99

Corra como Bobby Allison: Entre no Single Race Mode e selecione o circuito Charlotte. Coloque o cursor na opção "Select Car" e entre com o seguinte código em 4 segundos: pressione C▲, C◀, C▼, C▶, L, R, L, R, Z (2x).
Corra como Davey Allison: Selecione o circuito Talladega, coloque o cursor na opção "Select Car" e entre com o seguinte código em 4 segundos: pressione C▲, C◀, C▼, C▶, L, R, L, R, L, R.
Corra como Alan Kulwicki: Selecione o circuito Bristol, coloque o cursor na opção "Select Car" e entre com o seguinte código: pressione Z (8x), R, R.
Corra como Benny Parsons: Selecione o circuito Richmond, coloque o cursor na opção "Select Car" e entre com o seguinte código em 4 segundos: pressione C▲, C▶, C▼, C◀, Z (3x), L, Z (2x).
Corra como Richard Petty: Selecione o circuito Martinsville, coloque o cursor na opção "Select Car" e entre com o seguinte código em quatro segundos: pressione C▲(2x), C▼(2x), C◀, C▶, C◀, C▶, L, R.

PLAYSTATION

SPYRO THE DRAGON

Crash Bandicoot: Warped demo
Quando aparecer "Press Start" na tela de abertura, pressione L1 + ▲.

Bonus level
Colete todas as gemas de cada level para acessar um level bônus.

Ir mais rápido
Durante o jogo, segure o botão de corrida + o botão de pulo.

PLAYSTATION

TEST DRIVE 5

Carros bônus: Vença uma corrida e entre com "NO-LIFE" como nome na tela high score. Então, o Pitbull Special, Chris's Beast e The All Mighty Maui estarão selecionáveis.
Abrir extra game modes: Vença uma corrida e entre com "VRSIX" como nome na tela high score. Então, o Cop Chase e outros game modes estarão selecionáveis.
Super arcade mode: Vença uma corrida e entre com "SPURT" como nome na tela high score.
Seqüência de FMV: Vença uma corrida e entre com "AUXYRAY" como nome na tela de high score. Então, selecione a opção "Fear Factory Video" no menu principal.

PC
MK4

Entre com o código 312 203, então o PLAYER 1 deverá segurar CB + BLOCK na opção DIFFICULTY do menu PRACTICE (por 10 segundos).

PC
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX
Cheat Codes

Para entrar com estes códigos, aperte Enter durante o game.

AVATARGOD = God mode
TEAMGOD = Team God Mode
EXPLORE = Desligar Victory Mode
SILENTBUTDEADLY = Peide toda vez que você caminha
5FINGERDISCOUNT = Restaurar sua munição
NOBRAINER = Desligar a AI
TURNPUNCHKICK = Jogadores 2D
MEGANOGGIN = Modo cabeção
BIGNOGGIN = Todos os jogadores terão cabeça grande

HYPER GAMES

Nintendo 64
Sega CD 3DO
Super NES
Mega Drive
Game Gear
Game Boy
Master System
PC Games

Possuímos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation

R. 12 de Outubro, 58 loja 15
Lapa - São Paulo - SP

FONE: (011) 260-1393
FAX: 261-1020

Tilt's

TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 SL - Vila Sônia
Tel.: (011) 843-9021

TILT'S 2
Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde
Tel.: (011) 5583-3468

TILT'S 3
Praça da Liberdade, 75, 1° A
Loja 28 - Shopping Liberdade
Tel.: (011) 239-0099 Ramais: 127/128

• Master System • Playstation
• Neo Geo CD • Game Gear
• Mega Drive • Game Boy
• Super NES • PC Engine
• Playdia • Nintendo 64
• Nintendo • Neo Geo
• Jaguar • Saturn • 32X • 3DO

• SALÃO DE JOGOS
• VENDAS • LOCAÇÕES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

FLIPPER GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES
• CONSERTOS
• TRANSCODIFICAÇÃO
• DESTRAVAMENTO (SAT E PSX)
• COMPONENTES E KITS
• CURSOS PARA LOCADORAS E LOJAS
• PREÇOS ESPECIAIS P/ OFICINAS E LOCADORAS
• TUDO VIA SEDEX
Av. Amador Bueno da Veiga, 607 - Penha
CEP - 03635-000 Fone: (011) 6941-6478 (loja)
Fone/Fax: (011) 6958-5801 (oficina) - São Paulo

PROGAMES

SEJA UM FRANQUIADO PROGAMES!
É MAIS FÁCIL DO QUE VOCÊ IMAGINA.

SOLICITE MATERIAL INFORMATIVO VIA INTERNET OU JUNTO AO NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING.

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000
Tel.: (011) 3641-0444 - E-mail: progames@node1.com.br

Para anunciar ligue: (011) 3641 - 0444

PLAYSTATION

METAL GEAR SOLID

Vida infinita 800B7526 03E7
Oxigênio infinito 800AE1AC 03E7
Socom Pistol 800B7532 03E7
..... 800B7546 03E7
Fa-mas 800B7534 03E7
..... 800B7548 03E7
Granadas 800B7536 03E7
..... 800B754A 03E7
Nikita 800B7538 03E7
..... 800B754C 03E7
Stinger 800B753A 03E7
..... 800B754E 03E7
Claymore Mines 800B753C 03E7
..... 800B7550 03E7
Explosivos C4 ..... 800B753E 03E7
..... 800B7552 03E7
Stun Grenades 800B7540 03E7
..... 800B7554 03E7
Chaff Grenades 800B7542 03E7
..... 800B7556 03E7
Sniper Rifle 800B7544 03E7
..... 800B7558 03E7
Cigs 800B755A 0001
Scope 800B755C 0001
C.Box A 800B755E 0001
C.Box B 800B7560 0001
C.Box C 800B7562 0001
N.V.G. 800B7564 0001
Therm.G 800B7566 0001
Máscara de gás 800B7568 0001
B. Armor 800B756A 0001
Ketchup 800B756C 0001
Stealth 800B756E 0001
Bandana 800B7570 0001
Camera 800B7572 0001
255 Rations 800B7574 03E7
..... 800B758A 03E7
255 Medicine 800B7576 03E7
..... 800B758C 03E7
255 Diazepam 800B7578 03E7
..... 800B758E 03E7
PAL Key 800B757A 0001
Key Card para o level 100 ..... 800B757C 0064
Tempo para bomba 800B757E 0000
Detetor de mina 800B7580 0001
MO Disc 800B7582 0001
Corda 800B7584 0001
Handker 800B7586 0001
Suppressor 800B7588 0001

C: THE CONTRA ADVENTURE

(versão 2.00)

Vidas infinitas - todos os levels D00EB518 0005
..... 800EB518 0006

Side Scroll Levels [Nota 1]

Pulo da lua 800CC6FC 5080
Invencibilidade 80118AD4 0055
Smart Bombs infinitas 8008F104 0009

3D and Overhead Levels

Pulo da lua D00EBF38 0040
..... 800B80B4 B000
Invencibilidade 800B8100 0025
Smart Bombs infinitas quando você pega o item
..... D00EB51A 0001
..... 800EB51A 0002

Nota: Não use os códigos para Side Scroll Levels junto com os 3D e Overhead Levels.

RIVAL SCHOOLS

(versão 2.00)

Ambos os CDs

Energia infinita para P1 ..... 801EFA02 00C8
Máx. Power para P1 ..... 801EFC18 0900
Energia infinita para P2 ..... 801EFE02 00C8
Máx. Power para P2 ..... 801F0018 0900
Habilitar personagens, modos & Extras
..... 801F65D0 FFFF
..... 801F65D4 FFFF
..... 801F65D8 FFFF
..... 801F65DA FFFF
..... 801F65DC FFFF
..... 801F65DE FFFF

CD 1

Lesson Mode

Sempre tirar A 801F1F22 011E
1 movimento para completar lição . 801F1F14 0A00

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Energia infinita 8006D09E 0050
Vidas infinitas 8006D030 0009
Smoke Bombs infinitas 8006D07C 0009
Magia infinita 8006D0A0 0009
Gold infinito 8006D044 967F
..... 8006D046 0098
Score máx. 8006D014 967F

..... 8006D016 0098
Magia máx. 8006D018 0004
Silver Key 8006D01C 0001
Gold Key 8006D034 0001
Visão de tela cheia 8006D058 0032
Modificador de arma ..... 8006AD2A 0???

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de armas

004 - Katana
008 - Skeleton
00C - Skeleton c/Katana
010 - Mace
018 - Skeleton c/Mace
020 - Axe
028 - Skeleton c/Axe
030 - Mace?
038 - Skeleton c/Mace?
080 - Sai
088 - Skeleton c/Sai
100 - Staff
108 - Skeleton c/Staff
200 - Ultimate Sword
208 - Skeleton c/Ultimate Sword

THE KING OF FIGHTERS KYO

Story Mode

HP infinito para P1 ..... 8015A0AC 0080
Máx. Power para P1 ..... 8015A0A8 0080
..... 8015A0AA 0080
Matar o oponente instantaneamente 8015A1AC 0000
Computador sem Power 8015A1A8 0000

VS Mode

Máx. Power para P1 ..... 80131088 0080
HP infinito para P1 ..... 8013108C 0080
Máx. Power para P2 ..... 80131188 0080
HP infinito para P2 ..... 8013118C 0080
Todos os personagens ..... 800AAD9C FFFF
..... 800AAD9E FFFF
..... 800AADA0 FFFF
Joker Command ..... D00A8450 XXXX

WILD 9

Vidas infinitas D007B35C 0002
..... 8007B35C 0003
Energia infinita D0084466 000F
..... 80084466 0010
Pulo da lua D007C788 0040
..... 80084492 FFF0
Mísseis infinitos D007B444 0002
..... 8007B444 0003

Drench Level Codes

Pulo da lua D007C788 0040
..... 800847B2 FFF0
Energia infinita D0084786 0010
..... 80084786 0011

N64

MISSION: IMPOSSIBLE

Uzi com munição infinita 800A8EA7 0063
..... 800A8EA5 0002
Munição infinita 800A8EA7 0063
..... 800A8EB7 0063
..... 800A8EC7 0063
..... 800A8ED7 0063
..... 800A8EE7 0063
..... 800A8EF7 0063
Energia infinita ..... 810862B2 FFFF

DEADLY ARTS

Energia infinita para P1 ..... 81105026 03E8
..... 811071AC 0008
P1 sem energia 81105026 0000
Energia infinita para P2 ..... 8111B3BE 03E8
..... 8111D544 0008
P2 sem energia 8111B3BE 0000
Personagens secretos 8009E3DF 00FF
P1 será Yami 80105001 000A
P1 sempre será Hikari 80105001 000B
P1 será personagem invisível . 80105001 000C
P2 será sempre Yami 8011B399 000A
P2 será sempre Hikari 8011B399 000B
P2 será personagem invisível . 8011B339 000C

IGGY'S RECKIN' BALLS

Créditos infinitos 800BDEA5 0005
Sempre ter 99 pontos 810D8EE0 0063
Nenhum crédito 800BDEA5 0000
Habilitar todos os personagens bônus
..... 810C632E FFFF
Abrir todos os cursos 810CCDF2 0B00
..... 810CCDF4 0B00
..... 810CCDF6 0B00

NASCAR '99

Corrida de 1 volta 800438B3 0009
..... D021FBAB 0000
..... 8021FBAB 0008
..... D022359B 0000
..... 8022359B 0008

SATURN

CAPCOM GENERATION VOL. 1

1943 - Armas especiais

Pressione e segure os seguintes botões antes de cada estágio começar.

Level 1 - ↓	*9 - ↘ + A + B*
2 - A	*10 - ↗ + B*
3 - ↗ + A + B	*11 - ↖*
4 - ↙ + B	*12 - → + A + B*
5 - A	*13 - ↑*
6 - ←	*14 - ↖ + A + B*
7 - ↖	*15 - ↙ + A*
8 - ← + A + B	*16 - → + A*

CAPCOM GENERATION VOL. 2 (CAPCOM)

Stage Select (Super Ghouls n' Ghost)

Entre no menu Option, coloque o cursor sobre Backup, no controle 2, pressione e segure L + Start e pressione Start no controle 1. Você entrará na tela Stage Select.

PLAYSTATION

MADDEN NFL '99

Estádios bônus

Entre com um dos seguintes nomes na tela code entry.

Estádio	Código
EA Sports	EASTADIUM
Tiburon	OURHOUSE
Cleveland	DOGPOUND99
RFK	THEHOGS
Original Miami	NOTAFISH
Original Oakland	STICKEM
Original Tampa	SOMBRERO
Astrodome	FOR_RENT

Times bônus

Time	Código
NFC Pro Bowl	BESTNFC
AFC Pro Bowl	AFCBEST
All-Madden	BOOM
All-Time Stat Leaders	IMTHEMAN
60s Greats	PEACELOVE
70s Greats	BELLBOTTOMS
80s Greats	SPRBWLSHUFL
90s Greats	HEREANDNOW
All-Time Greats	TURKEYLEG
75th Anniversary Team	THROWBACK
NFL Equipment Team	GEARGUYS
1999 Cleveland Browns	WELCOMEBACK
EA Sports	INTHEGAME
Tiburon	HAMMERHEAD

NINTENDO 64

F-1 WORLD GRAND PRIX

Circuito bônus (Havaii): Entre no Exhibition Mode e selecione Williams. Usando o direcional, edite o último nome como "Vocation". Vá para a tela de Start e volte. Você achará uma pista bônus após o European Grand Prix.

Corredor dourado: Entre no Exhibition Mode e selecione Williams. Usando o direcional, edite o último nome como " Pyrite ". Vá para a tela de Start e volte. Um novo motorista dourado estará disponível nos modos Exhibition, Time Trial e 2 Player.

Corredor prateado: Entre no Exhibition Mode e selecione Williams. Com o direcional, edite o último nome como "Chrome". Vá para a tela de Start e volte. Um novo motorista prateado estará disponível em modos Exhibition, Time Trial e 2 Player.

Time Extremo: Alcance 100% de habilidade no Challenge Mode e abrirá a opção de créditos na tela de Start como também revelará os motoristas de prata e de ouro do "Team Extreme " em Exhibition, Time Trial, e 2 Player Mode.

Pista bônus: Vença o campeonato em professional e uma pista bônus será aberta.

Credits e Gallery: Vença o campeonato em roockie para abrir duas novas opções na tela de Start: gallery e credits.

PLAYSTATION

CAPCOM GENERATIONS VOLUME 1

Armas especiais (1943)

Segure os botões correspondentes antes do level indicado iniciar para começar com uma arma especial.

Level	*Código*	9	↘ + arma 1 + arma 2
1	↓	*10*	↗ + arma 2
2	*arma 1*	*11*	↖
3	↗ + arma 1 + arma 2	*12*	→ + arma 1 + arma 2
4	↙ + arma 2	*13*	↑
5	*arma 1*	*14*	↖ + arma 1 + arma 2
6	←	*15*	↘ + arma 1
7	↖	*16*	→ + arma 1
8	← + arma 1 + arma 2		

CAPCOM GENERATION 1

Mais uma vez a Capcom dá a volta por cima e mostra que não esqueceu seus primeiros títulos, trazendo a trilogia de seus primeiros games lançados em arcades e consoles caseiros.

Estão previstos até agora cinco volumes dos seus melhores games, que são pouco memoráveis hoje em dia com a alta tecnologia de ponta apresentada por alguns consoles. Quem chegou a jogar por exemplo Street Fighter I no arcade, nunca vai se esquecer das primeiras emoções, principalmente com o gigantesco sucesso da saga dos lutadores de rua que rende até hoje. Agora vamos dar um pulo no tempo, lembrando do primeiro game de tiro (ou navinha, aviãozinho, como você quiser chamar...). Foi em 1984 que a Capcom lançou o título 1942 (este é o nome do game), que desde então levou vários jogadores ao delírio.

A versão Nintendinho apresentava a mesma dificuldade do arcade, apesar de ser uma versão caseira, não possuía continues! Três anos depois sai 1943, uma continuação, ou melhor dizendo, uma versão melhorada do game, trazendo mais inimigos simultâneos e exigindo mais do jogador. A melhora foi tão grande que muitos dos jogadores devem ter agradecido, principalmente quando a música não foi a usada na primeira versão (algo extremamente irritante...), fora que seu avião ganhou mais de um tipo de tiro, mas também exigiu um pouco mais de atenção da parte do jogador.

O avião tinha uma pequena barrinha de combustível que ia se esgotando aos poucos ou conforme fosse levando tiros. Não demorou muito para a Capcom fazer mais uma versão do mesmo, 1943 Revised, que no caso era apenas mais uma melhoria do game em si.

Quem não chegou a jogar estes títulos quando os mesmos foram lançados, devem achar que estes relançamentos são apenas perda de tempo. Mas quem jogou entende o espírito da coisa, e estas relíquias agora estão disponíveis para matar saudades; uma verdadeira peça de colecionador!

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

CAPCOM GENERATION 1

CAPCOM | CD

TIRO | 1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	2.0
SOM	2.1
JOGABILIDADE	3.5
ORIGINALIDADE	3.2
DIVERSÃO	3.7

PROS

- Uma ótima idéia da Capcom em relançar seus primeiros games, não deixando de lado as primeiras emoções

CONTRAS

- Demorou muito para fazer estes relançamentos (isso fica valendo como um contra...)

CLAS. FINAL 2.9

CAPCOM GENERATION 2

Segurar esta divisa tá embaçado!

Na época do lançamento de sua primeira versão, em 1985, Ghouls'N Goblins foi outro game que desencadeou um grande sucesso. Até os dias de hoje é considerado um dos games de aventura mais difíceis de serem terminados. Se bem que você tinha de terminar duas vezes para ver o verdadeiro final. Na época, o entretenimento eletrônico era apenas diversão, não mostrando um Storyline complexo, ou mesmo algo simples ou bem elaborado.

Onde é que já se viu um cara e uma garota, no meio de um cemitério, sendo que o cara estava apenas de cueca (hmm... deixa pra lá!), de repente surge uma criatura e leva a mina do cara embora; assim resultando na aventura do game. Apesar de simplesinho, a dificuldade era incrível. O jogador tinha de mostrar não apenas habilidade em comandar o personagem, mas também calcular a distância dos pulos e tudo mais.

Em 1988, surge uma nova versão para arcade, a continuação do game: Ghols'N Ghosts (apesar do game apresentar um Storyline bem similar ao anterior). A dificuldade ainda era a mesma, você tinha que acabar o game duas vezes, sendo que na segunda vez que chegar ao final, você devia encontrar uma cruz (que aparecia na quinta fase somente na segunda vez que se joga), para só então poder chegar ao último chefe (ou reizão, como alguns aqui na redação chamavam-no). Além de toda essa melhoria nos gráficos e na movimentação, fora adaptado poderes para Arthur, mas para usá-los era necessário encontrar a armadura de ouro. Com ela, era possível concentrar o poder da arma que seu personagem estava portando na hora (se bem que havia uma boa quantidade de armas diferentes), um grande auxílio para o jogador.

Mas foi em 1991, com o surgimento do novo console de 16 Bit da Nintendo (o Super NES), foi lançado uma versão bem mais elaborada do game (ainda seguindo o mesmo enredo), Super Ghouls'N Ghosts. Nesta nova adaptação, o cavaleiro Arthur ganha mais algumas armas, poderes, habilidade e encrencas (se bem que nas versões anteriores ele já tinha bastante).

O personagem podia contar com pulos duplos, resultando em mais desafios para o jogador (já era difícil martelar a distância dos pulos do personagem com apenas um, com dois então...). Fora também acrescentado uma nova armadura de cor esverdeada. Com ela, suas armas ganhavam mais efeito e velocidade.

Mas de todas as versões, o inimigo mais divertido era o mago (ou coruja na versão arcade, que ficava à espreita; ou será que era um mago mesmo?) que aparecia dos baús. A versão do Super NES foi a melhor, onde você podia ser transformado em bebê, velho e até mesmo numa mocinha loira. Você que nunca viu este game, mas ficou com vontade, tá esperando o quê para começar a jogar esta beleza. Vale a pena!

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

CAPCOM GENERATION 2

CAPCOM | CD

AVENTURA | 1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	2.2
SOM	2.3
JOGABILIDADE	3.2
ORIGINALIDADE	3.1
DIVERSÃO	3.7

PROS

- Trouxe as três versões deste que ainda pode ser considerado um games mais difíceis de ser terminados

CONTRAS

- A Capcom bem que poderia colocar alguma abertura nova, que ficasse valendo para as três versões

CLAS. FINAL 2.9

ルナ2 エターナルブルー
LUNAR 2
ETERNAL BLUE

A Kadokawa Shoten consegue uma proeza (já obtida com o lançamento de Lunar SSS) e consegue trazer um clássico de "cara nova" para o Saturn. Na edição passada você já conheceu toda a maestria do remake de Lunar Eternal Blue em 4 páginas, com sua história, melhorias e sistema. Agora, como prometido, você confere os toques necessários para jogar na boa (já que o game só saiu no Japão). Fique agora com os comandos, nomes e menu principal.

COMANDOS

Em primeiro lugar, vamos explicar os comandos do jogo, ou seja, as funções de cada botão em cada situação. Confira:

•Telas Comuns
Direcional ..... Mover seus personagens
A ou C ..... Ação (conversar, pegar objetos, abrir baús, etc.)
X ou Z ..... Acionar o menu principal

•Menu Principal
Direcional ..... Mover o cursor pelas opções
A ou C ..... Confirmar opções e escolhas
B ..... Voltar menu / Cancelar escolha

•Conversação
Direcional ..... Mover o cursor pelas opções (quando houver)
A ou C ..... Confirmar escolha / Passar conversação
B ..... Passar conversação

•Cenas de Anime
L+R+Start+Y ..... Cancelar cena

•Batalha
Direcional ..... Mover o cursor pelas opções
A ou C ..... Confirmar opções e escolhas
B ..... Voltar menu / Cancelar escolha

•Fora de Veículos
A ou C ..... Entrar no veículo (para andar no mapa)
Y ..... Entrar no veículo (para vasculhar seu interior)

•Dentro de Veículos
Direcional ..... Mover veículo pelo mapa
B ..... Desembarcar do veículo para o mapa
Y ..... Entrar no veículo (para vasculhar seu interior)

•Em Dungeons
R ..... Corrida (temporária)

NOMES

Explicados os comandos, vamos então para outro ponto importante para o entendimento do jogo: os nomes dos personagens. Como o game é japonês, a maioria dos textos está na devida língua nipônica, inclusive o nome de todos os personagens. Como muitas vezes você só tem o nome como referência para escolher um alvo ou qualquer outra ação (em menus e batalhas principalmente), daremos cada um a seguir:

•Aliados
ヒイロ ..... Hiero (Hiro)
ルビイ ..... Ruby
ルーシア ..... Lucier (Lucia)
ロンファ ..... Rong-Fa (Ronfar)
ジーン ..... Jean
レミーナ ..... Remiena (Lemina)
レオ ..... Leo

•Inimigos
白の騎士レオ ..... White Knight Leo
赤の神宮マウリ ..... Red Priestess Mauri
青の拳聖ライナス ..... Blue Master Linus (Lunn)
黒の魔道師ボーガン ..... Black Magician Borgan
ゾファー ..... Zophar

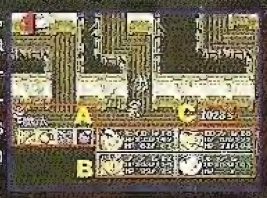
•ETC.
女神アルテナ様 ..... Goddess Althena
グェン ..... Gwen (Gwyn)
ガレオン ..... Ghaleon

Os personagens que têm nomes entre parênteses são aqueles que têm diferenças entre a versão japonesa e a americana (do antigo Sega CD). Assim sendo, listamos o nome original japonês seguido pelo americano entre parênteses. Leo está na lista de inimigos e aliados pois... Deixa pra lá, você vai descobrir jogando.

MENU PRINCIPAL

O menu principal, como o próprio nome diz, é o menu mais utilizado durante o jogo. Com ele você acessa múltiplas opções para fazer a manutenção de seus personagens e itens. Por isso mesmo, é necessária uma atenção especial a ele.

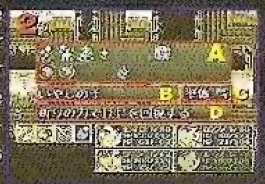
Para acessar o menu principal, basta, como já visto nos comandos, apertar o botão X ou Z em telas comuns (dungeons, cidades, mapa, etc.). Com isso, você será levado à tela inicial do menu principal (imagem 1). Inicialmente, nós temos esta tela dividida em três partes:



A - é a barra de menu (魔法 道具 装備 状態) com as 4 opções principais, que veremos com detalhes a seguir. Você escolhe suas opções levando seu cursor (Ruby) sobre a opção desejada na barra e confirmando com o botão A ou C;
B - é a parte com as janelas de cada personagem do seu grupo (podendo conter até 5 personagens). Na janela de cada personagem, temos o nome dele (em japonês, confira no tópico anterior, "Nomes"), o nível atual à direita do nome e, logo abaixo, o HP atual/máximo e MP atual/máximo respectivamente. Aqui você escolhe o alvo de uma opção levando o seu cursor sobre a janela do personagem desejado e confirmando com A ou C;
C - por fim nós temos, logo acima das janelas de personagens, o total em dinheiro que o seu grupo carrega no momento.

Conhecidas as partes iniciais do menu principal, vamos então ver a função de cada opção da barra de menu (na ordem, da esquerda para a direita):

1ª opção - 魔法 (MAGIC): Com esta opção você pode conferir as magias que seu personagem possui atualmente e até usar algumas que estejam disponíveis. Primeiramente você deve selecionar a opção Magic a partir da barra de menu no menu principal, então seu cursor será levado para a parte de janelas de personagens, onde você poderá escolher o personagem que você quer visualizar/utilizar magias. Após escolher o personagem, você estará numa tela (imagem 2) com algumas janelas:



A - é onde estão as magias que seu personagem possui atualmente. Aqui você deverá selecionar a magia usando o cursor;
B - é onde aparece o nome da magia (em japonês) com a qual você está com o cursor sobre;
C - nesta pequena janela estão listados o alcance da magia (em japonês, à esquerda) e o custo em MP (à direita) da magia atualmente selecionada. Confira abaixo a tradução para os alcances das magias:

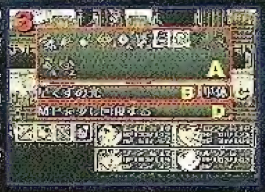
単体 - Single: Visa um único alvo
全体 - Whole: Visa todos os alvos
範囲 - Area: Visa os alvos que estão no raio de ação da magia
特殊 - Special: Magias usáveis em situações especiais

Magias benéficas visam os seus personagens enquanto magias maléficas visam os inimigos (assim, uma magia benéfica que tenha Whole como alcance, visará todos os seus personagens). Magias com o alcance Special podem ser usadas apenas sob certas condições (umas das magias de Ronfar, por exemplo, só pode ser usada em dungeons e serve para voltar ao ponto inicial da dungeon);
D - nesta pequena janela você confere o efeito da magia (em japonês).

Para usar uma magia a partir da opção Magic do menu principal, você deve, primeiramente, selecionar esta opção, depois o personagem que possui a magia desejada, então a magia e o alvo dela (se necessário), sempre confirmando as escolhas com A ou C. Você apenas pode utilizar, desta maneira, magias que estão com o ícone (na janela A) iluminado, as magias apagadas não podem ser utilizadas no momento.

2ª opção - 道具 (IMPLEMENTS): Com esta opção você acessa o inventário geral

de itens que os seus personagens carregam atualmente. Basta selecionar a opção Implements na barra de menu no menu principal e você será levado direto à tela de itens (imagem 3). As janelas são praticamente as mesmas do menu de magias:



A - seu inventário, onde estão listados, pelos ícones (acompanhados pelas quantidades de cada um), todos os itens carregados atualmente (itens de cura, equipamentos e outros itens especiais);

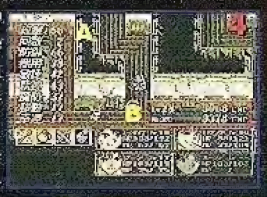
B - janela onde se encontra o nome do item selecionado;

C - aqui temos o alcance do item. Confira a tradução no menu de magias. Neste caso, itens como as Dragon Wings (que servem para sair de dungeons, assim como a magia de Ronfar) e as Bromides (que são itens apenas para visualização) têm o alcance Special;

D - na última janela está o efeito do item selecionado.

A partir do menu Implements, você só pode utilizar itens que estejam iluminados, aqueles apagados não podem ser usados nesta situação.

3ª opção - 装備 (EQUIPMENT): Esta é o que se pode chamar de uma opção multitarefa. Acionando a opção Equipment a partir da barra de menu do menu principal, você será levado à uma tela com uma porção de indicações (imagem 4). Num primeiro momento, esta opção funciona como um Status de seus personagens. Você tem basicamente dois blocos na tela (A e B) que indicam as características do personagem com o qual você está com o cursor sobre.



A - aqui temos os valores para cada característica dos personagens. São 9 características no total, e como todas estão em japonês, confira abaixo a tradução (na ordem, de cima para baixo):

-攻撃 (ATTACK): define o poder de ataques comuns (com arma) do personagem;

-回数 (FREQUENCY): define o número de ataques comuns (com arma) feito por um personagem por turno;

-防御 (DEFENSE): define o poder defensivo de seu personagem contra ataques comuns feitos pelo inimigo;

-器用 (ABILITY): define o poder de ataque/efetividade com skills do personagem;

-敏捷 (AGILITY): define a rapidez do personagem (em termos de turno, maior agilidade age primeiro);

-精神 (MIND): define o poder de ataque/efetividade com magias do personagem;

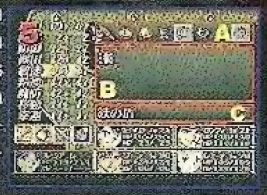
-魔防 (MAGIC DEFENSE): define o poder defensivo de seu personagem contra ataques mágicos feitos pelo inimigo;

-移動 (MOVE): define o alcance de seu personagem pelo campo de batalha (em ataques comuns);

-幸運 (LUCK): define a sorte de seu personagem (sucesso em causar/evitar status, evadir ataques, roubar itens, etc.);

B - neste bloco são exibidas as informações de experiência e nível do personagem. Primeiramente, temos o nível atual do personagem (Lv??), com a experiência atual logo ao lado direito (????EXP), abaixo temos a quantidade de experiência necessária para o personagem atingir o próximo nível (Next ????EXP). Quando o valor de experiência atual iguala ao valor da experiência necessária para o nível seguinte, o personagem ganha mais um nível.

Se você, enquanto está na tela de Status (imagem 4), após escolher a opção Equipment, selecionar um personagem com A ou C, três novas janelas aparecerão (imagem 5) para que você possa equipar seus personagens.



A - na janela fina no topo da tela, temos os tipos de equipamentos suportados por cada personagem. São 8 divisões, cada uma indicando um tipo de equipamento, que são, da esquerda para a direita: arma, escudo, proteção para cabeça, armadura, anel, anel, emblem, emblem. Os espaços estarão preenchidos com os ícones dos equipamentos atuais dos personagens (se houver um espaço vazio, não há equipamento ali);

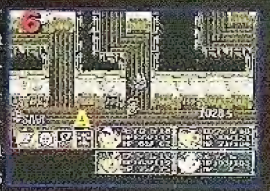
B - nesta janela maior são exibidos os equipamentos (em ícones) do tipo selecionado que podem ser equipados por seu personagem. Se na janela A você estiver com o cursor em escudos, na B serão exibidos todos os escudos que podem ser equipados no personagem;

C - na janela mais fina, é exibido o nome do equipamento selecionado (em japonês).

Se você quiser trocar/equipar/tirar um equipamento no personagem, basta selecionar o tipo na janela A (confirmando com o botão A ou C) e então, na janela B, escolher um outro equipamento (ou espaço vazio para desequipar). Se você selecionar anéis ou emblems, mais uma janela vai aparecer abaixo da C, indicando o efeito dos mesmos (em japonês).

Na hora de trocar de equipamento, atenção nos valores do lado esquerdo para saber as vantagens e desvantagens da troca. Valores vermelhos indicam perda e verdes indicam ganhos. Isso ajuda bastante na hora de escolher equipamentos.

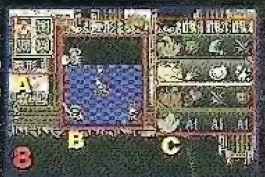
4ª opção - システム (SYSTEM): Aqui você altera as opções e configurações gerais do jogo. Selecione a opção System a partir da barra de opções do menu principal e você será mandado para uma tela (imagem 6) com mais um menu (A,), contendo mais 4 opções que serão explicadas a seguir:



-SAVE: opção para salvar o seu progresso. Ao contrário da versão Sega CD, não gasta nada para você usar esta opção, que pode ser usada a qualquer hora. Basta escolher a opção System a partir da barra de opções no menu principal, então esta opção Save na barra do menu System e você será levado para mais algumas janelas (imagem 7). Na janela A você escolhe se vai salvar o seu progresso na memória interna (primeira opção) ou no cart de RAM para saves (opção de baixo). Depois desta escolha, você deve selecionar na janela B um dos 3 slots em que seu save ficará gravado (as informações de save exibidas são: o nome do lugar em que você salvou, o nível de seu personagem principal, o tempo total de jogo e o disco em que você estava). Por último, após escolher o slot, basta confirmar sua escolha na janela C com a opção da esquerda (Sim) ou cancelar com a da direita (Não). Detalhe: para salvar seu progresso em L2EB, é necessário que você tenha pelo menos 268Kb livres na memória interna (ou no cartucho de RAM para save).

-LOAD: esta é a opção para carregar um jogo já salvo. Você pode usá-la também a qualquer momento, sem gasto algum. Todas as janelas e escolhas são feitas de forma idêntica à opção Save, mas desta vez para carregar um jogo já salvo.

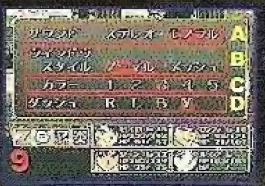
-戦略 (TACTICS): com esta opção você define suas estratégias de batalha. Selecionando-a a partir do menu System, você será levado a uma tela com três blocos (imagem 8) onde você fará suas operações. A janela A é onde você escolhe a opção a ser alterada. São 4 ícones, mas apenas duas opções, sendo que o primeiro ícone (no canto superior esquerdo da janela A) é para a opção Formation e os demais para a opção Strategy.



陣形 (FORMATION): escolhendo esta opção, você poderá alterar a posição de seus personagens no campo de batalha (utilizando a janela B). Basta ir posicionando seus personagens e confirmando até posicionar todos de seu grupo. A formação definida é a que seus personagens estarão sempre que iniciar uma batalha. Procure pôr os personagens mais fortes na frente e manter todos afastados uns dos outros para evitar magias de área.

作戦 (STRATEGY): aqui você define os comandos pré-programados para serem usados na batalha. Você pode definir até três seqüências de comandos (exibidos na janela C). Basta selecionar um dos três ícones de Strategy na janela A e então definir os comandos usados por cada personagem de seu grupo. Mais tarde você poderá usar estas seqüências nas batalhas.

-設定 (CREATE): aqui você altera as opções do jogo, como se fosse um menu de Options. Escolhendo esta opção no menu System, você será levado a uma janela com mais 4 opções (imagem 9).



A opção A é para escolher o tipo de som entre Stereo (esquerda) e Mono (direita), a opção B define o estilo das janelas de diálogo entre normal (esquerda) ou vazada (direita), a opção C é para alterar a cor das janelas (entre 5 cores diferentes) e com a opção D você muda o botão de corrida (Dash) entre R, L, B ou Y (R é o padrão).

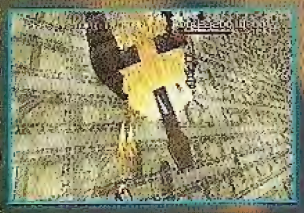
E MAIS...

Na próxima edição você confere o restante da matéria de Lunar 2: Eternal Blue, com todas as explicações sobre as batalhas, os shops e os Emblems. Por enquanto é só. Até a próxima.

RADIANT SILVERGUN

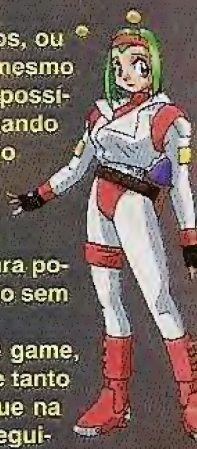
レイディアント シルバーガン ™

Parece que o Sega Saturn ainda tem alguma carta embaixo da manga! No dia 23 de julho, a Treasure lançou um game de nave definitivo para o console de 32 bit da Sega, chamado Radiant Silvergun. Os desafios são simplesmente incríveis, sem tirar e nem pôr, trazendo à tona lembranças dos super títulos de games do gênero dos antigos consoles.



O game traz ainda uma qualidade gráfica raramente dispensada em jogos de nave. Mas a Treasure (produtora do jogo) mostrou muita competência em criar o game, adicionando muitos elementos que aumentam muito o potencial do jogo, deixando o jogador com a típica gana de sempre querer mais do mesmo. Além da explêndida diversão garantida, você conta ainda com a abertura em anime, a qual esbanja uma ótima qualidade (apesar da pouca granulação perceptível), dando um toque cômico e bem humorado.

Se prestar bastante atenção durante a jogata, notará que é possível fazer combos, algo já visto em Einhänder (primeiro jogo de nave da Square). Quanto mais inimigos você destruir seguidamente sem nenhum intervalo, sua pontuação vai aumentar rapidamente. Mas os combos sofrem influência da cor dos inimigos pequenos, e estes são os únicos inimigos que você poderá destruir e fazer combos. Mas não pense que vai ser fácil fazer os ditos combos, pois sua nave dispõe de sete tipos de tiro diferentes, sendo que alguns deles podem ser combinados entre si. Mas estas combinações não criam novos tipos de tiros, e sim usam-se os outros já existentes (no caso é mais para você economizar a constante troca de botão para usar os demais tiros... é quase uma desculpa!). Os tiros que são desferidos quando se aperta um dos seguintes botões A, B ou C, podem evoluir sua força (há um marcador ao lado da barra de pontuação que fica mostrando de forma aleatória o level em que se encontra cada tiro dos respectivos botões citados acima). Pelo fato da sua nave possuir mais de três tipos de tiro, cada um serve para inimigos e situações diferentes, dando mais chances de escapar da artilharia pesada. Uma das armas mais legais para escapar de situações arriscadas é usando a espada de energia. Com ela você pode deter alguns tiros inimigos (os tiros cor de rosa no caso) e armazenar energia numa barra embaixo da pontuação. Quando a mesma estiver em seu limite, você pode usar a energia para criar duas espadas gigantes que limpam o que tiver ao alcance (exceto chefes e certos inimigos mais poderosos). O único problema em carregar a barra vai ser seu uso imediato, pois caso morra, a barra esvazia-se novamente. É bom estar com seus reflexos em dia, os inimigos, ou melhor, a legião deles sempre vão atacar ao mesmo tempo, soltando uma chuva de tiros quase impossíveis de se escapar, em certos momentos! Quando estiver em tal situação, o game vai ficar meio devagar, apresentando alguns slowdonws, tirando um pouco da diversão e raciocínio rápido que o jogador (no caso você) deve ter. Sua paciência vai ser fundamental para poder escapar com sucesso do fogo serrado sem perder uma vida.



Os chefes são um dos pontos fortes deste game, sendo eles o maior desafio. Sua cabeça vai girar de tanto tiro ao mesmo tempo na tela e o pior de tudo é que na maioria deles, são todos diferentes, podendo perseguí-lo! O exagero dos tiros e rajadas de laser (ou fogo), são muito loucos, um espetáculo para ninguém botar defeito! Toda vez que você passar de fase, vai aparecer um placar mostrando seu desempenho na hora de enfrentar os chefes. Caso destrua todos os armamentos ou partes, antes do núcleo central (o chefe), você poderá fazer um 100% (PERFECT!), aumentando sua pontuação e tendo mais chances de entrar no Ranking ou mesmo ganhar continues, caso esteja jogando no Saturn Mode.

Se quiser tentar quebrar alguns records, entre no options e coloque a pontuação máxima a ser quebrada (uma pontuação extremamente grande...). Não se preocupe, apesar do game ser japonês, os menus são bem simples e de fácil acesso. Para poder atingir tal meta, jogue com um colega para facilitar as coisas e assim quem sabe você deixa de ser o "chama tiro"! Mudando da água pro vinho, vamos a algumas coisinhas que não ficaram legais no game. Primeira bronca fica por parte da música, um pouco enjoativa. A jogabilidade é ótima, mas seria excelente se a nave fosse um pouco mais rápida. Bem que poderiam colocar algum item para aumentar a velocidade da nave, em certos momentos a lerdeza ferra suas chances! Enfim, se você adora games que exigem muita perícia e reflexos, então não pode deixar de jogar Radiant Silvergun, um game de tirar o fôlego!

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

RADIANT SILVERGUN	
TREASURE	CD
TIRO	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.6
SOM	4.4
JOGABILIDADE	4.2
ORIGINALIDADE	4.5
DIVERSÃO	4.7

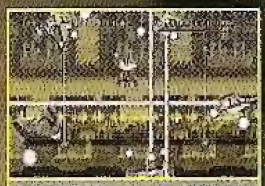
PROS

- Ótimos gráficos, jogabilidade muito boa e um excelente desafio
- Efeitos visuais muito bonitos

CONTRAS

- Infelizmente há poucas poucas fases
- A música enjoa rapidamente e a nave é meio devagar, deixando-o na mão quando mais se precisa

CLAS. FINAL 4.7



Haverá momentos em que você pode se desesperar com tanto tiro na tela.

O que fazer em uma destas situações? Parece muito difícil, mas até que é bico, depois que pegar a manha!

Jogando bastante, vão aparecer novas opções no Menu.

Caso esteja jogando no Arcade Mode, aperte o botão L para sempre ter continue. No Saturn Mode, você vai depender da pontuação para ganhar continues, sem contar que sempre haverá diálogos entre os personagens após cada fase.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM VIDEO GAME

PROGAMES

CONSUMIDOR FINAL

CONSERTOS, TRANSCODIFICAÇÕES, CHAVEAMENTOS,
PARA TODOS OS VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS.

CONSULTE NOSSA RELAÇÃO DE LOJAS FRANQUEADAS
MAIS PRÓXIMA DE SUA LOCALIDADE.

LOJISTA

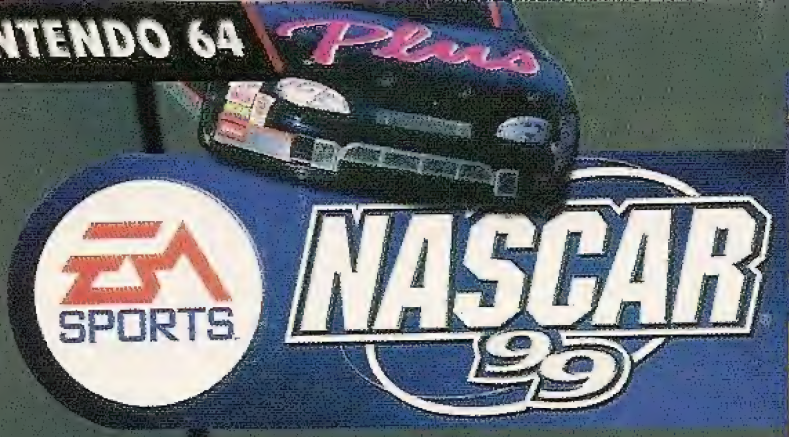
TEMOS TODO TIPO DE SUPRIMENTO NECESSÁRIO.

DAMOS TREINAMENTO PARA LOJISTA DE TODO O BRASIL.
(ATENÇÃO TREINAMENTO SOMENTE NO ENDEREÇO ABAIXO).

PARA QUEM É LOJISTA É UMA BOA OPÇÃO DE RECEITA
ADICIONAL, COM BAIXO INVESTIMENTO.

TEL.: (011) 3641-0444 / 831-0444 - COM SR. LÉO

RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000



Tomar decisões na hora de escolher os carros e pistas chega a ser meio chato, mas para aumentar o desafio, tente segurar o botão **R** em cima da opção **Quick Race**, no Main Menu. O Random Select vai ser acionado!

Antes de tirar um racha com um camarada seu, dê uma regulada em seu carango, tornando-o melhor para dirigir. Você pode tanto arrumá-lo antes de desafios no modo para dois jogadores quanto em eventos.

Mais velocidade no seu console!

Prepare os controles e chame seus amigos para tirar autos rachas, no game que vai levar os amantes de velocidade ao delírio! A E A Sports (Eletronic Arts para quem anda em outro planeta...) abre as portas para os proprietários de N64, mostrando mais um game de corrida divertido. Em Nascar 99, você encontra uma mistura de alguns games, realçando um pouco o desafio que fica bem mais animal e alucinante.

São trinta e sete times e carros para você desfrutar a valer, com tudo que tem direito. As corridas de começo parecem apenas meio chatas e monótonas, mas depois de curtir um pouco e sentir a emoção, não vai parar mais de jogar. Como dito a pouco, Nascar 99 traz um pouco da emoção dos muitos títulos lançados para outras plataformas, fazendo uma mescla de Destruction Derby, com sua altas batidas e pedaços voando para todos os lados; e Daytona USA, dando emoção em cada curva a ser feita ou cantada de pneu.

Caso queira bancar o louco, experimente dar 500 voltas em uma única pista (para configurar a quantidade de voltas a serem dadas, entre no Single Race e depois entre no Nascar options; a primeira opção dentro do Nascar options é para ajustar a quantidade de voltas a serem dadas em cada pista), mas a quantidade de voltas varia conforme o formato da pista. Tirando as pequenas mancadas, como a roda do carro que é meio quadrada, as mãos do piloto que são muito pequenas em relação ao carro (nesta parte tudo bem, talvez a E A tenha feito isso pensado na criançada... outra piada sem graça!) e o reflexo do carro durante sua escolha (que ficou um tanto feinho e estranho...). Na hora das corridas é um pouquinho estranho também, mas nem tanto quanto as demais coisas estranhas que foram citadas acima. Só o desenho dos carros que saiu legalzinho em relação às demais mancadas. Mas a maior de todas as falhas presentes em games de corrida ainda fica por parte da construção de cenário, algo que é bem perceptível, tirando um pouco a graça do game.

A configuração do Menu é bem simples e de fácil manuseio, não mostrando tantas dificuldades como em alguns games de corrida. A maior diversão está na hora das corridas, quando você deixa o damage ligado. Cada batida que você dá, vai se tornando um grande problema, exigindo um pouco mais das suas habilidades e proezas. O carro pode chegar a ficar com as quatro rodas furadas, avariando bastante a estabilidade do veículo, simplesmente detonante. Para se safar de ser desclassificado, você pode recorrer aos boxes para arrumar seu carango. As batidas são o ponto mais forte de todo o game, só os capotes são meio ridículos, lembrando muito os do game Cruis'n USA (onde os carros rodam, capotam e caem em pé...). As derrapadas na parte de terra são animais, deixando tudo marcado e levantando a poeira. Mas como nem todo game é perfeito, ainda há algumas coisinhas que poderiam ser bem melhoradas, os gráficos em especial.

Pode-se dizer que as batidas foram uma das partes mais incrementadas do game, deixando pedaços no meio da pista e muita bagunça entre os carros.

Infelizmente seu carro não tem retrovisor, não dando para ver quem está atrás, ou se há alguém próximo de você. A visão interna do carro deixa muito a desejar, desapontando um pouco. As mãos do motorista são bem pequenininhas (uma criança ao volante?), mas isso não implica na diversão do game, OK!

LEGENDA

A.....acelerar
B.....frear
R.....aumentar marcha
L ou Z.....diminuir marcha
▼.....acelerar
◀.....acelerar

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

NASCAR 99	
E A SPORTS	ND
CORRIDA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.8
SOM	3.3
JOGABILIDADE	4.1
ORIGINALIDADE	3.9
DIVERSÃO	4.1

PROS
- Um bom desafio e a presença de muitos carros na pista
- As corridas podem ser narradas, dando mais emoção

CONTRAS
- Graficos um pouco embaçados e as músicas são enjoativas

CLAS. FINAL 3.9

Cruis'n World

A continuação de uma das mais loucas e divertidas corridas finalmente chega ao console da Nintendo. O game chegou a ser um grande sucesso nos arcades, exibindo gráficos muito bonitos e uma jogabilidade com respostas rápidas. Algum tempo depois, uma versão de Cruis'n USA saiu para o N64, sem muito sucesso e pouco interessante, pois perdera muito no gráfico e na diversão.

Se antes era divertido apenas dar um rolê por todo os Estados Unidos, então dar uma volta ao mundo, passando por pontos turísticos como a muralha da China (que virou pista!?) vai ser delirante. Que tal dar um pulo no México, ouvindo música mexicana cantada? Isso mesmo, a maioria das músicas do game é cantada, como a da abertura, pelo menos em pequenos trechos. São em catorze pontos do mundo que as corridas vão acontecer, fora a corrida maluca que acontece na Lua (onde os carros transitam normalmente como se estivessem correndo por uma estrada qualquer), onde os carros têm gravidade para correr do mesmo jeito que na Terra, coisa de maluco!

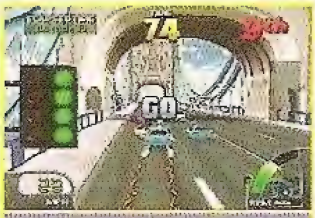
Em termos de diversão, este game é um dos mais recomendados para você que curte bons games de corrida. À sua escolha, estão disponíveis 12 carros diferentes, mas estes números podem aumentar, pois há muitos carros secretos para serem descobertos. Três deles você disponibiliza acabando o modo Cruise the World (incluindo a pista da Lua que vai ficar selecionável para tirar alguns rachas com os camaradas...). Os demais carros você terá um certo trabalhinho para ter acesso, tendo de quebrar records exigidos em certas pistas.

Loucura também é o que não falta neste game, onde você pode fazer até manobras que resultam em pontos ou diminuem alguns segundos do seu tempo, possibilitando sua entrada no topo de primeiro lugar da tela de ranking.

Agora você vai ficar sabendo mais algumas coisinhas deste game que vai deixar você sempre com vontade de querer mais e mais; mas antes vamos fazer uma recomendação: quando estiver jogando, coloque a música Islander (a música mexicana) e comece a imaginar você e alguns amigos dentro de um carro dando uma volta pelo mundo. Coisa de louco... ha, ha, ha...! Brincadeira, mas a música é engraçada se souber usar a imaginação de acordo com as circunstâncias que algumas pistas oferecem, como a aparição de discos voadores.

Como ser louco...

Agora vamos ter algumas aulinhas de loucuras que podem aumentar suas vantagens e até mesmo melhorar seu desempenho durante o jogo. O que vai ser visto aqui é algo que muitos já devem manjar nos arcades, então fica valendo mais para os iniciantes e para aqueles que não freqüentam casas de arcade.


Aprendendo a dar as arrancadas, sua vantagem vai ser grande!

-Curvas: para fazer curvas sem perder muita velocidade ou mesmo sair batendo, basta você apertar o botão de acelerar e colocar para o lado que deseja virar, fazendo tudo certo (se bem que isso não é nada difícil), seu carango vai andar sobre as duas rodas laterais. A melhor ocasião para se fazer isso são nas curvas fechadas, a enstabilidade do veículo fica como se estivesse com as quatro rodas no chão, permitindo um bom manuseio.

-Queimar borracha: em certos momentos, em especial depois das batidas, você quer ter uma rápida recuperação de enstabilizar o carro e manter a posição. Para ter esta vantagem, basta apertar o botão de acelerar duas vezes seguidas e manter pressionado. O carro vai dar uma empinada e queimar os pneus, ganhando bastante velocidade. Não tente fazer isso quando estiver emparelhado com outro veículo que esteja na competição, ou ele vai ganhar dois segundos de vantagem.

-Pular carros: como os motoristas deste game são meio doidos (não você hein...), é imprescindível que seus reflexos estejam em ponto de bala para escapar de colisões entre cinco ou seis carros ao mesmo tempo na sua frente. Caso aconteça isso e a rua não apresente pontos de fuga, basta apertar o botão de acelerar duas vezes para empinar o carro e passar por cima dos demais. Isso só funciona para pular carros pequenos, portanto, esqueça de pular os ônibus e caminhões.

-Usar Turbo na largada: o turbo só está presente quando você joga no Championship Mode, deixando seu carro envenenado por poucos segundos, deixando fogo na pista (nossa!) e tirando uma vantagem gigantesca em relação aos outros participantes. Para realizar tal façanha, aperte o botão de acelerar quando aparecer a palavra "SET", então quando aparecer "GO" aperte o botão de acelerar mais uma vez (rapidamente) e mantenha pressionado para sair queimando o chão. Não vai ser fácil no começo, mas depois que pegar a manha, não tem pra ninguém. Sempre coloque para o lado esquerdo da tela, para não colidir com os carros à sua frente, ou perderá o efeito, pois só funciona na largada!

Motoristas muito loucos!

Tome cuidado! O desafio do game é muito bom, ficando por conta dos seus adversários. Caso esteja andando emparelhado com um ou mais carros, os caras ficam meio loucos e simplesmente, sem mais nem menos, jogam o carro em cima do seu. Será que o time da Eurocom ou da Nintendo fez isso propositalmente para um desafio maior, ou foi puro vacilo? Bem, sendo erro ou não, o game fica bem mais divertido, mas com isso o desafio não fica bem mais fácil que o normal.

Já se imaginou em última posição e na última curva todos os seus adversários fazem uma batida coletiva, liberando caminho apenas para você? Isso pode acontecer quando estiver jogando Cruis'n World. Um dos grandes problemas que isso pode oferecer é quando você estiver a poucos metros da linha de chegada e de repente um ou mais loucos se jogam na sua frente.

Alguns privilégios

Fora todas estas loucuras que você acabou de ler, você ainda pode adquirir mais alguns truquezinhos, tornando seu jogo ainda mais interessante. Além da opção de jogo Cruise the World, você conta com o Championship, onde você compete dando um certo número de voltas na pista (você pode escolher quantas voltas pretende dar dentro do Options...) e acumulando pontos, que com o tempo vão ser convertidos em benefícios para seus veículos. A opção Practice não serve apenas para treinar, mas também para descolar alguns veículos extras, como poder usar um ônibus, taxis, etc. Para maiores informações, vide seção Pró-Dicas desta mesma edição.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

CRUIS'N WORLD	
MIDWAY	64 MEGA
CORRIDA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.5
SOM	3.8
JOGABILIDADE	4.7
ORIGINALIDADE	3.9
DIVERSÃO	4.6

PROS
- Uma ótima jogabilidade, mostrando respostas rápidas aos comandos
- A maioria das músicas são cantadas (tava na hora)
- Cenários bonitos e cheios de coisas intrigantes

CONTRAS
- Os gráficos poderiam ser mais caprichados e bonitos
- Muitos elementos 2D, quebrando bastante os cenários

CLAS. FINAL 4.4

LEGENDA

A	acelerar
B	frear
R	mudar de marchas*
Z	buzina
C▲	mudar visão (aproximar)
C◀	mudar música
C▶	diminuir visão (distanciar)

NOTA: o botão R serve tanto para aumentar quanto para diminuir a marcha. Para aumentar a marcha, fique acelerando enquanto aperta; para diminuir a marcha, solte o acelerador e aperte o botão R.

Você já viu um disco voador?
"Eu quero acreditar!
A verdade está lá fora."

A SNK SEMPRE INOVANDO

Se você gosta de adventures e de The King of Fighters, este jogo é a sua pedida. Com gráficos sob medida e um ótimo som (vá ao sound test e escute as músicas **Peaces**, cantada pelo próprio Kyo, ou a **Never Lose My Way** pelo Iori e seu baixo: simplesmente detonam!), KOF Kyo possui um enredo cativante e original. Esse é um ponto que não poderíamos deixar de tocar pois, afinal de contas, é outra marca registrada da SNK em seus jogos (com exceção, claro, de KOF '98). A história se passa logo após o término do campeonato de 96, quando, em um dia tranqüilo na escola em que Kyo e sua namorada Yuki estavam conversando, Kusanagi conhece um estudante que o desafia para uma luta. Após o combate, esse se apresenta sob o nome de Shingo Yabuki, um rapaz que considera Kyo um ídolo. Sem perder a chance única, ele pede para que Kyo o torne seu discípulo. Kyo aceita. Mais tarde, quando Kyo está saindo da escola, um grupo de 3 "BAD BOYS", conhecidos como irmãos Sendo, aparecem para azucrinar Kyo sobre uma certa "carta convite". Kyo não entende bem sua pergunta e pensa que eles estão procurando um convite para uma festa à fantasia. Isto não os deixou nada contentes (você ficaria?). Furiosos clamaram por uma luta.

Algum tempo depois do combate, Kyo encontra Iori na ponte de Osaka, acompanhado de duas figuras estranhas discutindo com ele. Os dois eram ninguém mais, ninguém menos que Yashiro Nanakase e Ryuji Yamazaki. Quando estão prestes a enfrentar Iori, este último é tomado pela fúria do sangue de Orochi novamente. Kyo alerta os dois sobre o terror de Iori quando tomado pela fúria, o que funciona como uma forma de evitar que o embate se dê.

Depois, ao retornar para casa, Saishu, pai de Kyo, informa que o convite mencionado pelos irmãos Sendo é o convite para o torneio KOF97, a 31 dias de seu início. O velho Kusanagi, então, após testar as habilidades de seu filho, pede para que encontre companheiros de equipe para, só assim, poder participar do campeonato. Depois disso a história se desenrola em vários outros locais, passando por Tóquio, California, Southtown, México, China e Korea, envolvendo praticamente todos os personagens da série como Shermie, Leona, Robert e Blue Mary. Novos personagens foram desenvolvidos pra deixar a história mais completa, como a irmã de Kyo, Aoi Kusanagi, e os irmãos Sendo, entre outros.

Só para se ter uma idéia, o estilo de jogo de **The King of Fighters: Kyo** possui vários toques de Tokimeki Memorial Forever With You e Snatcher (grandes sucessos no Japão; o primeiro se trata de um simulador de encontros amorosos no estilão de To The North, enquanto o segundo se passa em um futuro pré-apocalíptico; ambos da KONAMI, para PSX e Sat), com o lado adventure, sistema de calendário e formulação de eventos (algo como o recente Evolution Disk de Rival Schools). "Mas e a porrada, que é a alma do jogo, não tem não?", você se pergunta. Bem, então propomos uma questão: você se lembra de YUYU Hakusho Special (para Super Famicon, lançado no Japão pela Namcot)? Não ? Então vamos refrescar a sua memória.

O Esquema de Luta

O porquê da pergunta? Pois o esquema de luta é bastante semelhante ao de YuYu Hakusho Special, em especial pelo fato dos comandos não serem ativados através de seqüências de botões, e sim por seleções em menus. Complicado? É o seguinte: nas lutas que ocorrem em situações predeterminadas no game ou no battle mode, você não precisa fazer um ↓↘→↓↘→ + soco para acionar um Absolute Flair de Kyo, mas sim pressionar ▲ e logo depois apertar R2. Pronto, o golpe foi acionado. Fácil? Não? É o seguinte: quando uma luta começa aparece um menu com as opções que você pode utilizar. Além disso, quando um Danger Move é acionado, uma pequena cena em anime é mostrada.

Resumindo...

Resumindo KOF Kyo é um ótimo jogo, com vários elementos originais e um fator de diversão fora de série. É ver e jogar para conferir.

Legenda

R1/R2	AVANÇO/AVANÇO LONGO
L1/L2	RECUO/RECUO LONGO
↑	ESQUIVA
←	DEFESA
↓	CARREGAR POWER
X	ACIONA MENU PARA AÇÕES FEITAS COM SOCO (PRESSIONADO)
O	ACIONA MENU PARA AÇÕES FEITAS COM CHUTE (PRESSIONADO)
□	ACIONA MENU PARA AÇÕES FEITAS COM COMBOS (PRESSIONADO)
▲	ACIONA MENU PARA AÇÕES FEITAS COM DANGER MOVES (PRESSIONADO)
START	(TELA DE MAPA) ACIONA MENU DE SAVE
SELECT	(TELA DE MAPA) ACIONA TELA DE VERIFICAÇÃO DE AFINIDADE

FICHA TÉCNICA

PlayStation

THE KING OF FIGHTERS: KYO	
SNK	CD
ADVENTURE/LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.6
SOM	2.9
JOGABILIDADE	3.3
ORIGINALIDADE	4.3
DIVERSÃO	3.8

PROS

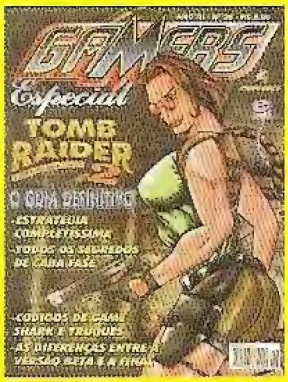
- O game conta com um enredo cativante e a trama se desenrola de maneira interessante
- Apesar de parecerem complicadas, as batalhas são simples e divertidas

CONTRAS

- As músicas são bem conhecidas dos KOFmaniacos, mas estão com arranjos muito simples

CLAS. FINAL 3.8

Cód. GE-25 - CADA - R$ 3,50



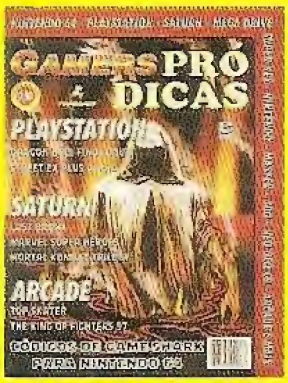
Cód. GE-26 - CADA - R$ 3,50

Cód. GE-27 - CADA - R$ 3,50

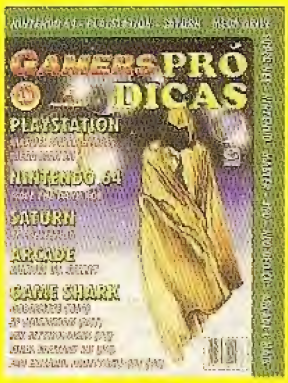
Cód. GG-01 - CADA - R$ 3,50

Cód. GG-02 - CADA - R$ 3,50

Cód. GG-03 - CADA - R$ 3,50



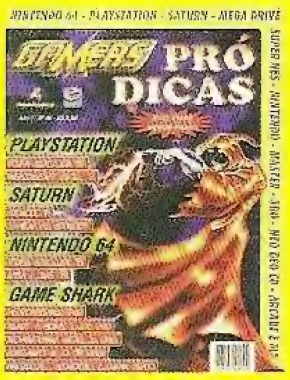
Cód. PD-04 - CADA - R$ 2,90



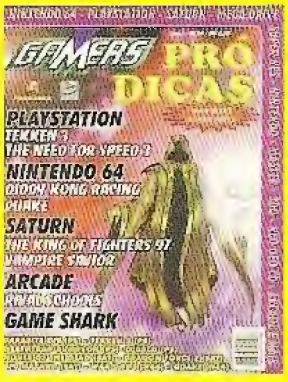
Cód. PD-05 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-06 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-07 - CADA - R$ 2,50



Cód. GG-08 - CADA - R$ 2,50



Cód. PD-09 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-10 - CADA - R$ 2,50

Cód. RG-25 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-26 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-27 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-28 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-29 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-30 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-31 - CADA - R$ 3,90

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. GE-25 ( )	Cód. PD-08 ( )
Cód. GE-26 ( )	Cód. PD-09 ( )
Cód. GE-27 ( )	Cód. PD-10 ( )
Cód. GG-01 ( )	Cód. RG-25 ( )
Cód. GG-02 ( )	Cód. RG-26 ( )
Cód. GG-03 ( )	Cód. RG-27 ( )
Cód. PD-04 ( )	Cód. RG-28 ( )
Cód. PD-05 ( )	Cód. RG-29 ( )
Cód. PD-06 ( )	Cód. RG-30 ( )
Cód. PD-07 ( )	Cód. RG-31 ( )

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.

C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - **Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166** - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

SPYRO THE DRAGON

A Insomniac Games, junto com a Universal Pictures, lança um game super divertido, onde você vai controlar Spyro, um jovem dragão que vai ter a árdua tarefa de ajudar seus irmãos e amigos dragões. A aventura começa quando os dragões queixam-se dando uma entrevista na TV, falando sobre o malvado vilão Gnasty Gnorc. O cara não gostou muito e, como vingança, lança um encantamento sobre todos os dragões adultos, aprisionando-os como estátuas.

De todos os dragões, Spyro é o único que não foi transformado em pedra (devido ao seu tamanho e peso). Seu objetivo é livrar os dragões e coletar o tesouro dos mesmos, que estão espalhados pelos seis mundos. E assim começa a longa jornada.

O nível gráfico é surpreendente, esbanjando muitos detalhes, desde os movimentos do seu personagem, que é a sessenta fps (frames por segundos), dando maior naturalidade aos movimentos do seu personagem, chegando ao mesmo nível de movimentação do game Rascal.

Logo de começo, o game aparenta ser bem simples, mostrando-se bem similar a alguns games da Disney. De fato o game não apresenta muita dificuldade, mas vai exigir bastante atenção durante cada fase, onde as coisas mais simples parecem ter difícil acesso. Alguns dos mundos são pequenos e curtos, enquanto outros são bem extensos, tendo entradas de acesso difíceis de serem achadas (principalmente para a criançada que é ligadona numa boa aventura).

Seu personagem é super carismático, mostrando movimentos bem parecidos com os de um cachorro (sentado, tomando banho de língua, rolando...). Os comandos sobre o dragão são bem simples, mostrando um pouco de dificuldade apenas na hora de controlá-lo. A jogabilidade é um pouco presa, mas bem eficiente em certos lugares. Os mundos 3D são incríveis, e alguns deles chegam até a retratar certos eventos que já ocorreram no mundo. Seus inimigos são bichos bem estranhos, sendo alguns bem grandes, outros metidos a fortões, mulheres gordas e brigonas etc., fora um monte de coisas engraçadas. Alguns dos inimigos chegam até a mostrar a...a... poupança, tirando uma onda com a sua cara (nada demais...). Isso sem contar com os bichos do tipo, ovelhas, bodes da montanha, touros, sapos e tal, que quando são derrotados viram borboletas (tudo bem, vamos dizer que é mágica).

Voltando novamente a falar do dragão, como dito a pouco, ele lembra bastante um cachorro agindo. Fora também que ele é um ótimo cabeceador, tão bom que consegue vencer carneiros e touros! Os tesouros que você deve encontrar são diamantes, que estão espalhados por todos os mundos. Alguns deles você acha com inimigos, portanto é obrigatório que você faça uma caçada. Estes tesouros também vão servir para que você possa passar de um mundo para outro, para isso basta encontrar os balonistas que vão aparecer no decorrer do game. É com eles que você vai poder partir para outro mundo, mas parece que há uma exigência da parte deles, você deve ter uma considerável quantia de pedras preciosas. Mas isso conforme for avançando no game. Os caras sempre vão aumentando o preço de cada balão que você usar para concluir cada mundo. Bom, chega de tantos detalhes do game, assim também vai perder toda a diversão em explorar todos os mundos.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

SPYRO THE DRAGON	
INSOMNIAC GAMES	CD
AVENTURA	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.6
SOM	4.3
JOGABILIDADE	3.8
ORIGINALIDADE	4.4
DIVERSÃO	4.7

PROS

- Gráficos exuberantes, mostrando uma alta qualidade e desempenho da produtora
- Músicas super bacanas e cenários muito bonitos

CONTRAS

- O controle sobre o dragão é um pouco preso quando se está correndo

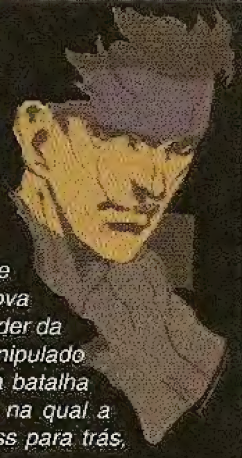
CLAS. FINAL 4.6

LEGENDA

X	pulo
○	cuspir fogo
□	correr, dar cabeçada
△	visualizar ambiente
R1	rolar para a direita
L1	rolar para a esquerda
R2&L2	rotacionar câmera de visão

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

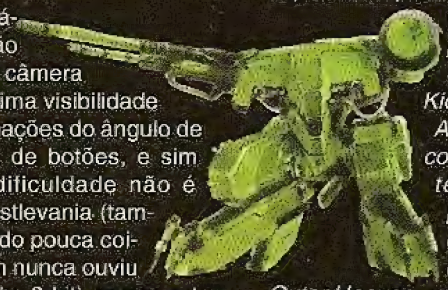
METAL GEAR SOLID



Se você pensa que este game trata-se de apenas mais um, está redondamente enganado. Os gráficos estão simplesmente ótimos, perdendo apenas na resolução. Por se tratar de um game de espionagem, seu objetivo é apenas andar discretamente pela base inimiga procurando respostas e informações. Isso não quer dizer que "não" possa ocorrer, assim quem sabe, algumas mortes acidentais dos muitos inimigos. As mortes são um dos pontos fortes deste jogo, mostrando toda a audácia em silenciar os inimigos e até mesmo escapar, usando os acessórios que vão ser encontrados durante a aventura.

No começo da missão, suas únicas armas serão suas mãos. Será com elas que você terá de se virar, até começar a pegar armas e acessórios. Apesar da alta quantidade de detalhes apresentada pelo game, como póder abaixar, rastejar, encostar nas paredes, deixar pegadas, ver a respiração sair dos personagens e inimigos (o local é no Alaska, viu...), a influência dos sons que despertam a curiosidade dos inimigos... etc., etc., infelizmente o game é muito curto, apresentando no máximo de seis a oito horas de jogo; no mínimo, apenas umas duas horas e meia, isso se você não quiser ver as cenas que enfocam algumas conversações.

A diversão do game fica por conta dos vários segredos existentes, onde certas coisas não poderão ser feitas com facilidade. Os ângulos de câmera são simplesmente incríveis, possibilitando uma ótima visibilidade dos inimigos quando estiverem perto. Estas alternações do ângulo de visão não poderão ser feitas por você através de botões, e sim quando encostar nas paredes. O nível de dificuldade não é selecionável, mas ficando bem similar à saga Castlevania (também da Konami, onde a dificuldade vai aumentando pouca coisa, cada vez que o game é terminado). Para quem nunca ouviu falar de Metal Gear, (na versão MSX ou Nintendinho 8-bit), vamos retroceder e ver um rascunho da história, logo em seguida você ficará sabendo mais alguns detalhes e manhas.



"A duzentos quilômetros ao norte de Salzburg, que antigamente era um pequeno país, conhecido como Outer Heaven, uma fortaleza muito bem armada tinha sido erguida (nos recentes anos noventa) por um mercenário heróico e louco. Dentro da fortaleza, fora desenvolvida uma arma com um alto poder de destruição, poder suficiente para revolucionar a guerra. Ordens governamentais foram enviadas à Fox Hound (grupo de Forças Especiais). A Fox Hound infiltra um dos seus membros na fortaleza, nomeando a operação de Gray Fox, como "Intruder N313". Os contatos com Gray Fox se perderam alguns dias depois, mas não antes de receber uma mensangem que simplesmente dizia "Metal Gear...". Os funcionários governamentais ordenaram imediatamente uma outra operação; desta vez um combatente conhecido pelo codinome "Solid Snake" foi enviado. Snake acaba encontrando Gray Fox, também fica sabendo que Metal Gear trata-se de uma espécie de tanque de guerra capaz de portar uma pesada artilharia nuclear.

Depois de salvar o criador do Metal Gear, Dr. Petrovich Madnar, Snake finalmente fica sabendo das fraquezas desta nova máquina de guerra, assim podendo destrui-la. O líder da Fox Hound, (conhecido como Big Boss), havia manipulado Snake para poder concluir suas más ações. Uma batalha entre Snake e Big Boss ocorre no subterrâneo, na qual a poderosa máquina é destruida, deixando Big Boss para trás, agonizando...

O sucesso não parou por aí, foi tão grande que a sequência do game foi inevitável, resultando em Metal Gear 2: Solid Snake. Desta vez tudo acontece em meados de 1999, passou-se muito tempo desde o primeiro incidente do Metal Gear. Uma nova substância chamada Oilix, usada para processar óleo cru, fora desenvolvida por um brilhante cientista, assim criando uma produtividade fenomenal. O Dr. Kio Marv (criador da substância) foi sequestrado, juntamente com sua criação. Um novo estado chamado Zanzibar, de exército independente (um estado minoritário ego-governado localizado em algum lugar na Ásia Central) obteve o Oilix, assim abusando do poder e declarando exército e supremacia política contra o mundo. O comandante da Fox Hound, Roy Campbell, chama seu velho aliado, Solid Snake que pretendia se aposentar, para uma nova missão suicida; infiltrar-se no estado de Zanzibar para salvar o Dr. Kio Marv e recuperar a fórmula.

Após a bem sucedida penetração na linha inimiga, no coração de Zanzibar, Snake acaba descobrindo a existência de outro Metal Gear. Lembrando-se da periculosidade de tal máquina (pelo menos a do último confronto de alguns anos atrás...) em mãos erradas, uma cópia do projeto foi previamente transferida de Outer Heaven, podendo ser recriada bem mais avançada. Snake acaba por destrui-la! Ele ainda enfrentou grandes complicações no seu reencontro com um velho sócio, Gray Fox, que se rebelou e passou a conduzir a mercenária força da Zanzibar.

Snake derrota a todos, concluindo seus afazeres; mais uma vez ele havia ficado cara a cara com Big Boss, que havia criado habilmente a operação de uma posição coberta. O cara tinha sobrevivido ao incidente de Outer Heaven e criou Zanzibar para satisfazer sua louca gana de poder militar. Mais uma vez os projetos de Big Boss entraram pelo cano, mas o cara foge e desaparece nos campos gélidos do Alaska. Snake abandona a Fox Hound, a fim de viver o resto de sua vida em paz. Mais uma vez a ameaça vem a tona, e o governo precisa de seus serviços novamente..."

FICHA TÉCNICA

PlayStation

METAL GEAR SOLID	
KONAMI	2 CD
ESPIONAGEM	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.5
SOM	4.6
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	4.4
DIVERSÃO	4.8

PRÓS

- Diversão garantida, muitos segredos e pegadinhas. Um verdadeiro show à parte, desbancando qualquer game de espionagem já visto
- Exige criatividade para descobrir as coisas.

CONTRAS

- Uma pena o game ser muito curto
- Não dar para jogar com o Ninja (o melhor)
- Inteligência artificial de alguns inimigos é fraquinha

CLAS. FINAL 4.9

Lista de comandos e explicações

Uma das coisas mais divertidas neste game é o jeito como seu personagem pode agir para liquidar seus inimigos. O ideal é não ser notado por ninguém, mas logicamente haverá algumas exceções, onde você será obrigado a silenciar seus inimigos. Os comandos vão ser um pouco complicados no começo, mas vamos a uma breve explicação para seu maior proveito. Começaremos pela lista de comandos:

□	Agarrar / derrubar / matar / usar armas & bombas
X	Abaixar / deitar
▲	Visão em primeira pessoa
○	Ação / soco
R1	Acionar arma no menu do lado direito da tela
R2	Abrir menu do lado direito da tela
L1	Acionar item no menu do lado esquerdo da tela
L2	Abrir menu do lado esquerdo da tela
Select	Abrir linha de contato
Start	Pausar o game

□..... É utilizado para imobilizar (matar) ou derrubar os inimigos. O melhor a se fazer é chegar por trás da vítima, ficar parado, apertar e manter pressionado para agarrar o infeliz. Com o inimigo preso numa chave de braço, fique apertando o botão várias vezes para quebrar o pescoço da vítima. Para derrubar, basta sair correndo na direção da vítima e apertar o botão quando chegar perto, sem parar de se movimentar. Faça isso apenas quando o inimigo estiver de costas, ou ele dará o alerta possibilitando a aparição de mais inimigos para complicar a sua vida.

X..... Usado para fazer seu personagem abaixar-se. Caso mexa seu personagem enquanto estiver abaixado ele vai deitar, podendo se locomover do jeito que se encontra. É usado geralmente para poder passar por lugares de difícil acesso, como estruturas ou aberturas baixas. Em certas ocasiões é também usado para passar despercebido por inimigos e até mesmo esconder-se debaixo das coisas ou veículos.

△..... Usado para visualizar o local em primeira pessoa, podendo olhar tanto para cima quanto para baixo. Você começa com um óculos especial (Scope) que permite uma visualização melhor do local.

○..... O famoso botão de porrada. Como o nome já diz, é com este botão que você quebra o maior pau com os caras. Não dá para matar ninguém na base da porrada, mas é possível tonteá-lo depois de algumas seqüências. Outra boa função que este botão permite é jogar os adversários fora de plataformas ou lugares altos (este lugares são um pouco raros de se encontrar durante o game, isso ocorre mais do meio game em diante).

R1..... Passando a primeira parte do game (coisa rápida), você poderá pegar armas e bombas. Este botão vai ativar a arma / bomba para seu personagem usar, mas apenas se a tal for selecionada antes. Apertando uma vez (sem nada na mão), a arma vai aparecer. Caso aperte novamente, o item vai ser desativado.

R2..... Mantendo-o pressionado, o menu vai ficar a sua disposição para selecionar a arma ou bomba colocando para um dos lados no direcional.

L1..... Tem a mesma função do R1, mas aqui você usa itens de emergência (recarregadores de life e tal...).

L2..... Também tem a mesma função do R2, mantendo o botão pressionado para selecionar o item desejado.

Select..... Este botão terá uma importante função durante o game. É com ele que você poderá conversar com outros personagens e os seus superiores. Apertando este botão, uma espécie de comunicador vai ser ativado. Haverá certas ocasiões em que a ajuda será necessária para poder avançar no game ou ser alertado de um grande perigo como, bombas em um dos seus itens.

Usando todos os recursos

Para começar com um bom desempenho, aqui vai alguns toques e informações bem úteis. É importante saber usar cada botão, item, objetos de tela e tudo mais que vier pela frente.

<<<<<<<<<<ESCUDO HUMANO>>>>>>>>>>

Caso seja visto por um indivíduo que esteja armado (não se preocupe, todos vão estar...), o mais certo a se fazer é fugir e esconder-se até as coisas esfriarem. Caso esteja sem alternativa, agarre um cara (chegue perto, pare, aperte e mantenha o botão □ pressionado), andando para trás o arrastando. Quando o cara ficar se mexendo demais, aperte □ uma vez para ele fica quieto. Caso mais alguém apareça para fuzilá-lo, use o cara que você agarrou (humm... agarrando homens hein!?). O infeliz vai aguentar no máximo dois tiros e cair morte, então saia fora ou pegue o outro e mate.

Nota: caso você pegue um inimigo como refém e um outro aparece em seguida, saia arrastando o cara para o outro não atirar. Caso você vá na direção do outro cara, ele abrirá fogo contra os dois.

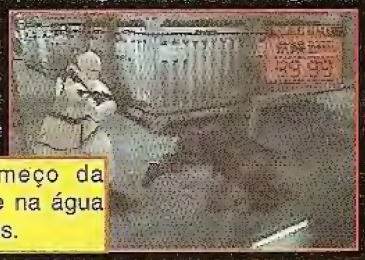
<<<<<<<<<<<<<CHAMAR ATENÇÃO>>>>>>>>>>>>>

Em certos lugares, tem uns carinhas que são um pé no saco de pegar. Para atrair a atenção, encoste numa parede e aperte o botão ○ para fazer barulho. Saia fora do local onde fez barulho, pois quem escutou vai exatamente onde o barulho foi feito. Técnica muito boa para limpar seu caminho, quando necessário. Outro jeito de chamar a atenção de alguém é na neve, deixando suas pegadas para um idiota seguir. Quando um infeliz fizer isso, dê a volta, pegue-o por trás e crau... quebre o pescoço dele (que foi, pensou besteira?).

Nota: caso pise em poças de água e o inimigo escute, ele virá investigar.

<<<<<<<<<<<<<<<<ESCAPADAS>>>>>>>>>>>>>>>>

A inteligência artificial dos inimigos não é tão boa assim! Caso seja visto logo no início do game, você pode mergulhar na água como escapatória. Isso só funciona no começo do game, viu! Outro jeito divertido é quando estiver na neve. Caso alguém o tenha visto e o ambiente seja na neve, faça o contorno por algum lugar ou dê voltas em alguma coisa fora da vista do inimigo. O cara que o seguia vai parar e seguir as pegadas (que otário!). Fuja ou quebre o pescoço do maluco. Quando estiver em lugares como galpões, entradas, muros, caixas e tal, tente sair da visão do inimigo que o persegue e se esconda. O cara vai ficar procurando e acaba desistindo.



Nota: no começo da área, mergulhe na água para pegar itens.

Contactando e salvando seu progresso

Durante sua aventura, os contatos pelo transmissor vão ser constantes, principalmente os contatos feitos por Roy Campbell, Mei Ling e Naomi Hunter no começo do game, fora os outros que vão aparecer, como Master Miller, Meryl Silverburgh, Natasha Romanenko e Otacon. Também há um contato secreto, cujo rosto não aparece no transmissor, este é o suposto Deep Throat. De todos estes, é apenas com Mei Ling que você salva seu progresso. Opa, quase esquecemos de mencionar como usar o transmissor! Para acessá-lo, basta apertar Select (como dito na lista de comandos). Colocando para os lados, é possível escolher a freqüência que vai do 140.00 ao 141.99. Depois de entrar em contato com alguém, a freqüência vai ficar registrada (bem, nem todas). Para não ficar se preocupando em colocar para os lados, coloque para baixo e uma pequena lista de oito lugares vai ser mostrada. A freqüência de Mei Ling é a primeira do lado direito da tela.

Meryl Silverburgh	[140.15]	Natasha Romanenko	[141.52]
Roy Campbell	[140.85]	Master Miller	[141.80]
Dr. Naomi Hunter	[140.85]	Otacon	[141.80]
Mei Ling	[140.96]	Deep Throat	[140.48]

Obs.: Só será possível contactar Meryl depois que ela fugir da prisão e entrar no elevador. Roy e Naomi têm a mesma freqüência, mas quem atenderá caso você ligue vai ser apenas Roy. Mei Ling salva seu progresso, mas apenas depois da primeira área do game. Natasha apenas dá informações, nada demais, ela só será acessível antes ou depois que você encarar Sniper Wolf (uma mulher franco atirador!?). Com Otacon, só depois que ele for salvo. Com Miller, apenas depois que ele entrar em contato com você. Quanto ao Deep Throat, ainda é desconhecido. Mais uma coisa, caso a freqüência já esteja escolhida, coloque para ↑, para entrar em contato direto.

Nota: a primeira opção é para salvar, a segunda é para sair.

<<<<<<<<<<Usando itens>>>>>>>>>>

Menu esquerdo

Os itens de cura, apesar de serem acionados na tela do mesmo jeito que as armas, não são usado como as tais. Para poder usá-los, mantenha o botão L2 pressionado e selecione o item. Com o item selecionado, sem soltar L2, aperte ○ para usá-lo. Alguns itens no menu são de uso simples, bastando apenas selecioná-los (um exemplo é a caixa de papelão que serve para camuflagem), enquanto outros bastando apertar o botão □. **Obs.:** acessórios como a Scope têm um manuseio diferente. Deixe o item ativado para poder averiguar lugares distantes; apertando o botão ○, você aumenta o grau de alcance; apertando o **X**, você diminue.

Nota: certos itens são secretos, depois que pegá-los, eles ficaram no menu do lado esquerdo.

Nota: outros acessórios similares à Scope têm o mesmo método de funcionamento, mas servindo para outras situações.

Menu direito

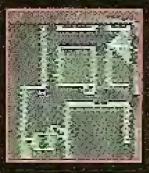
Não há grandes explicações para manusear este menu, seguindo o mesmo esquema de seleção de itens acima, bastando segurar R2 e colocar a arma desejada. Nele só ficaram armas de ataque (bombas, metralhadoras, bazookas etc.), bastando apenas selecioná-las e apertar o botão □ para usá-las. A coisa só vai mudar quando você pegar uma bomba chamada C4. Ela é o tipo de bomba que você explode quando quer. Para usá-la, basta selecioná-la e instalá-la em algum lugar; saia de perto e use o detonador (aperte o botão ○). O legal é que você pode ir colocando outras bombas ou usando armas, sem acionar a bomba instalada, bastando não apertar o botão ○.

Nota: caso use as bombas, tente ficar o mais distante possível, evitando grandes danos no life.

<<<<<<<<<<<<O radar>>>>>>>>>>>>

O radar é o pequeno mapa no canto superior direito da tela (o mapinha virtual), indicando onde estão os inimigos e para onde se movem. Vamos a uma breve explicação sobre como se orientar por ele.

Nele você vai poder ver para onde o inimigo está se movendo, no mapa ele vai ser indicado como um foco de luz. Este foco de luz também representa o limite de visão do cara, caso você passe neste raio de visão vai pintar problemas para você. É bom saber usar este radar para saber qual o alcance de certos inimigos e câmeras de vigia (mais para frente elas vão dar grandes problemas para você).



Quando você é visto, o mapa some e uma contagem será mostrada. A contagem vermelha indica que você está em perigo, correndo risco de atrair inimigos que possam lhe ver. A contagem vai zerando aos poucos, entrando numa coloração amarela. Isto quer dizer que o inimigo está perdendo seu rastro. Quando for visto, o mais certo a ser feito é fugir e se esconder até as coisas voltarem ao normal (ou até o mapa aparecer). Haverá momentos em que não aparecerá nada no radar, isso ocorrerá quando você entrar em lugares muito fechados (do tipo cavernas e tal). Não chega a prejudicar muito, mas é bom sempre dar uma olhada antes de andar.

<<<<<As opções do menu>>>>>

Game em japonês chega a ser um grande problema para alguns, mas em Metal Gear Solid a coisa não assusta tanto. Para ficar bem informado, veja mais dicas e manhas de cada opção que se encontram no menu principal.

<<<<<<<<<<<<<<<VR TRAINING>>>>>>>>>>>>>>>

Como o próprio nome já diz, nesta opção você será treinado num campo completamente virtual. O treino vai simular situações que serão constantes durante a missão. Seu objetivo é passar despercebido por todos os guardas, câmeras de vigia e luzes, chegando até o ponto chave para avançar. São cinco diferentes testes que exigirão um raciocínio rápido, cautela, paciência e precisão, ou seja, prepare os nervos e seja tranqüilo.

Training Mode: aqui o objetivo é apenas chegar ao ponto chave (a saída) para poder avançar para outra tela. Concluindo as dez telas, o Time Attack Mode ficará disponível.

Time Attack Mode: nele sua tarefa será chegar ao ponto chave antes do tempo limite se esgotar. Daí em diante vai ser possível estabelecer records em cada tela. Parece quase impossível quebrar os records estabelecidos pelo computador, mas não é. Para facilitar as coisas, saia correndo e derrube o guarda que estiver no seu caminho, para passar bem rápido. Mas só pegue o guarda quando ele não estiver de frente para você. Acabando o Time Attack Mode, o Gun Shooting Mode ficará disponível.

Gun Shooting Mode: a missão continua sendo a mesma, levando em conta que em algumas telas o número de inimigos será maior. O ponto chave (tá bom, a saída...) não estará na tela. Para aparecer será necessário que você mate todos os guardas presentes em cada tela. Mas lembre-se que as balas não são infinitas, obrigando-o a usar um número limitado de balas para matar cada guarda. Use três tiros para acabar com cada um. Chegando até a nona tela, acabando este modo, o Survival Mission Mode estará aberto.

Survival Mission Mode: esta parte do treino é a mais difícil de todas, misturando várias situações e complicando sua vida. Além de matar todos os inimigos usando três bala para cada, você terá de passar o mais rápido possível (o tempo limite será de sete minutos, toda vez que você for pego, o tempo que você levou para chegar em cada tela vai se acumulando, ou seja, se você for pego com 1 minuto e tantos segundos na terceira tela, ao continuar o tempo vai começar deste 1 minuto e tantos segundos, sendo que você continua da terceira tela. Cada vez que você for pego, o tempo vai se acumulando, esgotando seu tempo limite.), coletar munição para sua arma (ela vai ficando sem munição conforme for matando os guardas, e há certos guardas que dão munição) e matar os caras para abrir a saída. Simples não é? Ao acabar este modo, o computador vai mostrar as maneiras mais fáceis de se completar este modo. Mas lembre-se de que você não pode ser visto pelos inimigos, ou aparecerá continue na tela (não se preocupe, é infinito como no jogo).

<<<SPECIAL>>>

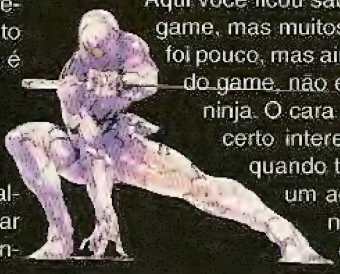
Nesta opção, você fica conhecendo a história das duas versões anteriores (Metal Gear e Metal Gear 2: Solid Snake). Nesta opção também será possível ver as fotos quer foram tiradas durante o game (depois de pegar a câmera fotográfica) e retirar o radar.

<<<BRIEFING>>>

Dentro desta opção você fica sabendo de informações secretas. Um vídeo será mostrado com o depoimento sobre membros da Fox Hound, cientistas e experiências. O chato é que vai estar tudo em japonês. Mais coisas podem aparecer depois que você jogar e terminar o game.

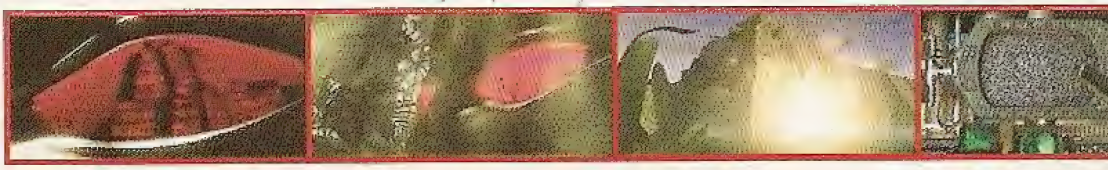
<<<<<<<<<<OPTIONS>>>>>>>>>>

Dentro você confere as seguintes opções:
Caption: deixando ligado (ON), os inimigos durante o jogo vão investigár qualquer barulho feito por você.
Sound: sem comentários...
Screen: ajustar a tela.
Key Config: você conferiu na lista de comandos.



Aqui você ficou sabendo o básico para se dar bem neste super game, mas muitos mistérios ainda vão ficar de fora. O espaço foi pouco, mas ainda dá tempo de falar do melhor personagem do game, não estamos falando de Solid Snake, mas de um ninja. O cara é o melhor, simplesmente detonante. Há um certo interesse sobre Snake, em relação ao passado quando trabalhava para a Fox Hound, e pretende ter um acerto de contas. Para maiores informações, não perca sua Gamers Especial nº 30, com a estratégia completa!

THE CONTRA ADVENTURE



Missões suicidas, inimigos exageradamente enormes, dificuldade muito elevada, precisão e reflexo; estas eram todas as dificuldades oferecidas pelo clássico Contra. Era tudo uma questão de tempo para a Konami lançar uma continuidade do game para uma nova plataforma, e então sai Contra Legacy of War. Não impressionou tanto, mas as músicas eram legais e davam um toque de ação em determinados momentos. Com o passar do tempo, surge (sem mais nem menos) C - The Contra Adventure. A princípio, o game lembra um pouco o estilo Nintendinho (onde via-se o personagem lateralmente), os efeitos de luz não são lá grande coisa, mas o game é bem interessante.

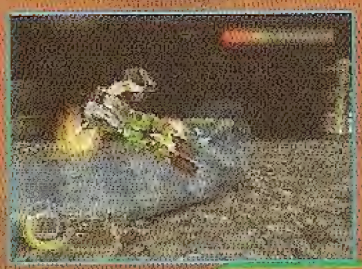
A história ainda é sobre o combate às invasões alienígenas, onde você encarnará na pele de Ray, o último combatente da força de elite Contra. E por ser o único, o game é apenas de um jogador (que pena, de dois é bem mais divertido), mas não se aborreça por isso. Tudo que vai pintar pela sua frente, vai ter um certo toque exagerado (não tanto quanto os outros, onde os chefes chegavam a tomar a tela quase que por completa), exigindo um pouco de serviço de sua parte, mostrando um pouco de habilidade.

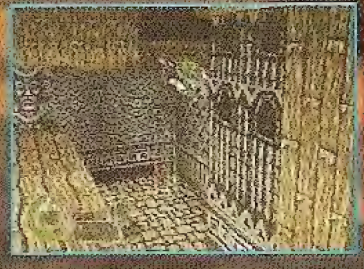
Os gráficos do game (pelo menos o da primeira fase), perdem bastante para os gráficos do Super NES, uma das coisas que o game também vai oferecer são algumas cenas em CG (e elas não saíram tão ruins...). Mas não pense que o game vai apresentar um gráfico pequenino de seu personagem, uma das coisas legais que a Konami adotou (bem, se você levar em conta que já existia isso no Nintendinho, mas com algumas alterações...), você vai jogar o resto do game, após a primeira fase, no estilo Tomb Raider, vendo seu personagem por trás. A ambientação 3D ficou bacana, apresentando bastante elementos que vão dar um toque a mais no game, tipo a relva rasteira que em certos pontos chega a confundir você, dando a impressão de passagens, quando tais se encontram em outros pontos! Você vai poder pular lateralmente, andar lateralmente para os lados, etc. Além de tudo, seu personagem conta com uma mira laser, para mirar e rastrear seu inimigo, caso o mesmo esteja em movimento, bem similar a Metal Gear Solid.

Para poder fazer final no game é que vai ser um pouco difícil, você simplesmente terá de jogar no level Hard de dificuldade. A dificuldade não vai aumentar muita coisa, só vai diminuir seu número de vidas e deixá-lo com apenas um continue, sem contar que os inimigos vão estar bem mais resistentes. Mas para a dificuldade, seu personagem conta com uma barra de life, podendo levar alguns tiros antes de morrer. Você só não poderá contar com a barra na hora de enfrentar os chefes de fase, caso encoste nele, já era!

O arsenal com o qual seu personagem vai contar já é um pouco conhecido por muitos fãs do game, mas há também as novas armas. Você vai contar com nove armas no total, e lembre-se de uma coisa: caso esteja quase morrendo, não use nem uma arma que seja coletada no game, ou você a perderá.

De resto, C - The Contra Adventure não chega a ser o melhor game de toda saga que marcou o Nintendinho, ou o Super NES, ele é apenas um game razoável, mas que diverte aqueles que não conhecem o game, e é mais um grande desafio para os fãs.





LEGENDA

□.....Tiro
X.....Pulo
○.....Trocar de arma
▲.....Usar bomba
R1.....Travar posição de arma
R2.....Abaixar*
L1.....Travar posição de personagem*
L2.....Olhar para baixo*

NOTA: as especificações dos botões e suas funções, variam da primeira fase em relação às demais. As funções que estão com asterisco podem variar ou não ter função nas demais fases.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

C -THE CONTRA ADVENTURE

KONAMI	CD
AÇÃO/TIRO	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.1
SOM	2.5
JOGABILIDADE	3.6
ORIGINALIDADE	3.5
DIVERSÃO	4.0

PROS

- Boa diversão e muita dificuldade, exigindo um pouco de habilidade do jogador, relembrando os grandes desafios que foram proporcionado na época do Nintendinho

CONTRAS

- As músicas não mudaram em nada, sendo algumas já manjadas e mal aproveitadas
- A Konami poderia ter capricho nos gráficos e tido mais criatividade em criar os chefes

CLAS. FINAL 3.5

Vídeos de Educação Sexual

Produzidos pelo ECOS, organização não governamental, fundada em 1989, sediada na cidade de São Paulo, que tem como proposta contribuir para a promoção e transformação de valores e comportamentos relacionados à sexualidade, saúde e direitos reprodutivos, sempre dentro de uma ótica de combate às discriminações de gênero, idade, classe e raça.

A ECOS mantém equipe de profissionais para treinamento em escolas interessadas em desenvolver um projeto de educação sexual.

A ECOS presta os seguintes serviços: Treinamento para Educadores(as), Consultoria para Escolas, Oficinas para Adolescentes, Oficinas para Mães e Pais.

PREÇOS
01 vídeo / R$ 29,00
02 vídeos / R$ 28,00 cada
03 vídeos ou + / R$ 26,00 cada

BONECA NA MOCHILA
Trata da sexualidade na infância e na adolescência, com destaque especial aos medos e fantasias que permeiam a questão da homossexualidade. A história é contada de forma ficcional, com intervenções de profissionais das áreas de Psicologia, Medicina, Sociologia e Educação. ***Ref.: 6001.*** *Duração 27 minutos.*

MENINOS: A PRIMEIRA VEZ
Enfoca o tema sob a ótica dos jovens do sexo masculino, trazendo como contraponto as falas das adolescentes mulheres. O destaque é para o depoimento dos meninos, relatando as dificuldades que encontram para informar-se, partilhar suas dúvidas ou experiências, viver os papeis que lhes são impostos socialmente , principalmente, viver sua primeira relação sexual. ***Ref.: 6002.*** *Duração: 12 minutos.*

homem.com.h
Vídeo sobre os conflitos do homem diante das mudanças dos papéis tradicionalmente atribuídos ao masculino. ***Ref.: 6003.*** *Duração: 19 minutos.*

JULIETA E ROMEU
Focaliza a necessidade de se negociar o uso da camisinha antes de uma relação sexual acontecer, através de situações vividas por um casal de adolescentes. A história mostra de forma bem humorada, as conseqüências de cada decisão tomada pelos adolescentes, enfatizando que a anticoncepção deve ser responsabilidade tanto da garota quanto do rapaz.
PRÊMIO ESPECIAL E DE MELHOR ROTEIRO DO III FESTIVAL LATINO-AMERICANO DE ROSÁRIO/ 95. ***Ref.: 6004.*** *Duração: 17 minutos.*

PURO CONFLITO
Vídeo sobre relacionamento familiar, conduzindo de forma bem humorada situações passíveis de gerarem conflito entre uma adolescente, seu pai, sua mãe, o namorado e a irmã pequena. Mostra o esforço de todos/as – com intensidade variada – em se fazer entender tanto em assuntos simples quanto naqueles mais embaraçosos. ***Ref.: 6005.*** *Duração: 22 minutos.*

QUE PORRE!!!
O vídeo trata das preocupações de uma adolescente quanto a vulnerabilidade a que está exposto seu namorado quando ele bebe. ***Ref.: 6006.*** *Duração: 10 minutos.*

SEXO E MAÇANETAS
Vídeo sobre doenças sexualmente transmissíveis (DST) que enfoca a importância de as pessoas buscarem diagnóstico e tratamentos adequados para cada doença. Enfatiza também a importância de comunicar ao/à parceiro/a quando uma pessoa descobre que tem uma doença sexualmente transmissível. ***Ref.: 6007.*** *Duração: 23 minutos.*

UMA "VEZINHA" SÓ
Uma gravidez não planejada na adolescência é motivo para discussões sobre anticoncepção, aborto e assimetria entre os gêneros nas decisões sobre a vida sexual. ***Ref.: 6008.*** *Duração: 15 minutos.*

ARTIGO 2º
Trata das violências presentes no cotidiano das pessoas e que acabam passando despercebidas (sexismo, racismo, preconceito social, etc.). Enfatiza a necessidade de se discutir a Declaração Universal dos Direitos do Homem e da Mulher a partir de seu artigo 2º, que afirma que todas as pessoas tem capacidade para gozar de seus direitos e liberdades estabelecidos nessa Declaração, sem qualquer tipo de distinção. ***Ref.: 6009.*** *Duração: 23 minutos.*

É OU NÃO É ?!
Trata do envolvimento de jovens com drogas, colocando em discussão visões preconceituosas, as dificuldades que as pessoas tem em trabalhar com essa questão e a necessidade de encarar o problema de frente. Classificado entre os 15 finalistas no II Vídeo Saúde –Mostra Nacional de Vídeo sobre Saúde. ***Ref.: 6010.*** *Duração 25 minutos.*

FAMÍLIA DA SAMBA
A construção de um samba enredo cujo tema é família, mostra a diversidade dos tipos de arranjos familiares existentes. Possibilita a discussão sobre os preconceitos que sofrem as pessoas que não se enquadram no padrão familiar tradicional pré – estabelecido. ***Ref.: 6011.*** *Duração: 16 minutos.*

INSTRUÇÕES GERAIS: VOCÊ TEM TRÊS OPÇÕES DE PAGAMENTO:
1) EM CHEQUE - ENVIAR CHEQUE NOMINAL E CRUZADO À EDITORA ESCALA LTDA., JUNTO COM O CUPOM.
2) CARTÃO DE CRÉDITO - PREENCHER O CUPOM COM O Nº DO CARTÃO, VALIDADE E ASSINATURA DO TITULAR DO CARTÃO.
3) DEPÓSITO BANCÁRIO - EFETUAR O DEPÓSITO NO BANCO ITAÚ, AGÊNCIA 0466, C/C 53455-9 A FAVOR DE EDITORA ESCALA LTDA., ENVIAR CÓPIA DO COMPROVANTE BANCÁRIO ANEXO AO CUPOM.
TAXA DE REMESSA: R$ 5,00 (MENOS PARA RORAIMA ONDE A TAXA É DE R$ 15,00).

PEÇA JÁ: PREENCHA ESTE CUPOM OU FAÇA CÓPIA EM PAPEL AVULSO COM OS DADOS ABAIXO E REMETA PARA:

EDITORA ESCALA LTDA.
RUA 24 DE MAIO, 207 - CONJ. 111 - CENTRO
SÃO PAULO - SP - CEP: 01041-001

REFERÊNCIA	QUANTIDADE	PREÇO TOTAL

NOME COMPLETO:

Nº DO CARTÃO: VALIDADE: CPF:

ENDEREÇO:

BAIRRO: CIDADE: ESTADO:

CEP: DDD: TEL.:

ASSINATURA:

☐ CARTÃO DE CRÉDITO DO BANCO_____
☐ DEPÓSITO BANCÁRIO (MANDAR COMPROVANTE)
☐ CHEQUE NOMINAL

SUB-TOTAL	
TAXA DE REMESSA	R$ 5,00*
TOTAL	

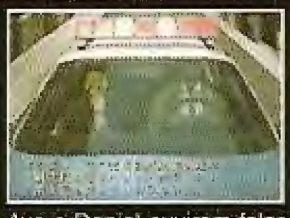
(*) EXCETO RORAIMA

FAVOR PREENCHER COM LETRA LEGÍVEL SEM ABREVIAÇÕES - PARA MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE PARA: (011) 222-2452 OU PELO NOSSO FONEFAX: (011) 220-4041

[parasite eve]

パラサイト・イヴ

Após alguma espera, aqui estamos novamente com tão esperada continuação da estratégia de Parasite Eve. Na última edição, demos parte do 2º dia (basicamente uma instrução de como usar os menus de Wayne e Torres no N.Y.P.D.). Agora nós vamos até o final do 2º dia de Parasite Eve, dando as traduções essenciais para o entendimento do enredo e também vários toques para você não deixar nenhum item para trás. Além das manhas para passar os chefes. Não se esqueça também que nós publicamos as tabelas completinhas na edição 31 para você não ter dificuldades. Deliciese com as 4 páginas a seguir e não perca a continuação desta aventura biológica e emocionante na próxima edição. Muita coisa ainda vai acontecer com Aya e as mitocôndrias...



Aya e Daniel ouviram falar sobre um pesquisador que publicara uma nova teoria sobre as mitocôndrias. Este pesquisador trabalha no Museu de História Natural da América, e é para lá que eles partem em busca de maiores informações. No caminho, ambos discutem sobre o tal doutor Hans Clamp, sua personalidade e suas pesquisas, além de brigarem um pouco também, como de costume.

Na entrada do museu, o guarda confirma que Clamp realmente trabalha ali e que ele está em seu laboratório neste exato momento. Na realidade, Klamp não tem saído nas últimas semanas, ficando apenas concentrado em suas pesquisas no laboratório. Entre e não se esqueça de assinar o livro de visitantes antes de seguir para o laboratório de Klamp, no segundo andar, que por sinal está aberto.

Daniel chega entrando no laboratório e tenta educadamente conversar com o doutor "Com licença... Aló...? ...Ei...! Dr. Clamp!". Percebendo a indiferença do doutor, Daniel grita "Dr. Clamp!!", que expressa um simples e definitivo "Eu já te ouvi.". Aya tenta ir direto ao assunto: "Nós somos do NYPD. Gostaríamos de lhe fazer algumas perguntas...", mas o doutor nem dá atenção. Aya então prossegue "Professor, nós estamos atrás de pistas sobre o incidente que ocorreu...", e sem deixar que Aya termine, Clamp replica imediatamente "Você está me acusando?". É então que o doutor vira seu rosto e Aya tem uma estranha reação.

Outra daquelas visões tem início. Aya pensa consigo mesma "O que...? Isto novamente...! O que é isto...?!". Então Aya vê uma sala de hospital, aquela mesma sala da visão anterior, com uma criança em uma das duas macas sendo observada por um doutor. "...Este homem! Eu... o conheço... Eu acho...". A visão termina e Aya parece estranha, Daniel então pergunta o que houve e se está tudo bem. Aya apenas diz que está tudo bem.

Daniel continua o interrogatório "Nós gostaríamos de saber sobre a pesquisa de mitocôndrias que você vem fazendo...". Clamp questiona "...NYPD, hein? Por que você estão interessados no meu trabalho?". Aya prossegue "A suspeita mencionou que as mitocôndrias seriam 'libertadas'. Agora, você...". Daniel interrompe "Aquela 'suspeita' incendiou as pessoas sem tocar um dedo nelas, então se transformou em uma espécie de criatura e fugiu.". Aya então conclui "Já que ela mencionou as mitocôndrias, nós esperávamos que você pudesse nos fornecer alguma informação.". Clamp, com um ar sarcástico, diz "Ha ha... Vocês dois absolutamente não têm idéia de como são as verdadeiras mitocôndrias... Têm?! As mitocôndrias... possuem seu próprio código genético.". Aya se surpreende "Seu próprio...? Você está dizendo que elas são um organismo separado...?". Clamp, objetivo, responde "Precisamente.".

Daniel: "...Como um parasita ou algo assim, hein?"

Clamp: "Parasita?! Esta é uma maneira interessante de descrever esta criatura fascinante! Nos não podemos viver sem a mitocôndria...! Você entende?! A mitocôndria cria energia para nós! Sem ela, não somos nada! Nós estamos aqui porque a mitocôndria permite que nós estejamos aqui... Nosso cérebro, por exemplo... O cérebro funciona devido à interação entre axônios e dentritos. Esta interação é possível graças à energia que a mitocôndria fornece. Você sabia que a mitocôndria é capaz de descarregar 200.000 volts de eletricidade? E isto não se refere apenas à descarga elétrica, mas também aplica-se à energia térmica."

Aya: "Calor?"

Daniel: "Então a combustão da última noite foi...!!"

Clamp: "..... Para um humano queimar e virar cinzas, 1600 graus de calor precisam ser gerados. Há algumas centenas de mitocôndrias presentes no interior de uma simples célula... Se todas as micôndrias no corpo começassem a funcionar ao mesmo tempo, uma tremenda quantidade de energia seria gerada e liberada. Fundir um humano em uma poça de fluido seria uma tarefa simples com tamanha energia..."

Aya: "Então você está dizendo que as "mitocôndrias" incendiaram aquelas pessoas?!"

Daniel: "Professor, você pode estar certo em que nós precisamos das mitocôndrias para viver... mas no final, nós estamos apenas usando-as para energia... certo?"

Clamp: Ha ha... Você não tem

idéia. A mitocôndria tem controle sobre o crescimento de um organismo. Pegue esta mão como exemplo. Antes de nascermos, a mão é meramente um globo de carne. Mas quando as células entre os dedos deterioram-se, é quando os dedos se formam pela primeira vez. Quando as células que formam o corpo não são mais necessárias, elas recebem um sinal para morrer. Este sinal é iniciado pela mitocôndria. Quando isso acontece, a informação genética no núcleo é cortada e essencialmente, morre. O mesmo pode ser dito para o "envelhecimento". A mitocôndria mutaciona 10 vezes mais rápido que as células. É claro, isso também se aplica às formas mutantes de mitocôndrias. Quando muitas mitocôndrias mutantes multiplicam-se, o nível de produção de energia diminui... A diminuição na produção de energia é associada com o processo de "envelhecimento". Então? Você ainda é estúpido o bastante para dizer que nós somos a espécie predominante?"

Daniel: "Mas você não está dizendo que as mitocôndrias estão fazendo tudo isso 'conscientemente', certo?!"

Clamp: "Quando eu disse que as mitocôndrias poderiam mutacionar 10 vezes mais rápido que células normais, eu também quis dizer que elas poderiam desenvolver a uma taxa 10 vezes mais rápido... Desde o começo da criação, a mitocôndria tem evoluído à esta taxa. Não seria surpresa se elas possuissem um poder além de nossa compreensão. Sem surpresa mesmo..."

Daniel: "..."

Clamp: "Deixe-me lhe dizer algo. Houve um cientista que tentou determinar a taxa de mutação das mitocôndrias. Com isso, o cientista procurou estabilizar uma conexão com a linhagem humana. Em 1987, foi anunciado que a raiz de todos os humanos pode ser traçada à um simples mulher na África. Esta descoberta foi anunciada pelo mundo. E com isso, a teoria mitocondrial difundiu como água... Você sabe como eles chamam a raiz de tudo isso...? 'Mitocôndria Eve'. Esplêndido nome... simplesmente incrível,...!"

Aya: "...Eve?! A suspeita no caso de ontem chamava a si mesma de Eve...!"

Clamp: "....?! O que?!"

Daniel: "Ei! se você sabe qualquer coisa é melhor não esconder de nós!"

Clamp: "...Ela chamava a si mesma... de Eve...? Desculpem, mas eu disse tudo o que eu sabia... Eu gostaria de voltar aos meus estudos agora... Eu acho que vocês sabem onde fica a saída."

Daniel: "Ei! É melhor você explicar que diabos está acontecendo aqui!!!"

Clamp apenas continua indiferente em seus estudos e Aya convence Daniel a ir embora.

Volte para o departamento de polícia. No caminho, Aya diz que já viu o doutor em algum lugar, mas não se lembra onde. Uma chamada no rádio do carro diz para Daniel retornar imediatamente ao departamento.

Chegando ao departamento, dirija-se à sala de conferências, o chefe Baker convocou uma reunião com o pessoal do distrito.

Baker: "O concerto solo de Melissa estava marcado para hoje. Ela desapareceu após o incidente da última noite e o concerto foi cancelado, mas as pessoas ainda estão se reunindo na platéia. Nós não devemos deixar que outro massacre aconteça novamente! O concerto é no anfiteatro do Central Park."

Daniel: "Central Park!?"

Aya: "O que é isto, Daniel?"

Daniel: "Ben e Loren... Eles estão no concerto!"

Aya: "O que!?"

Baker: "Daniel! Nós ainda não acabamos!"

Daniel: Se segura, Baker! Meu filho esta em perigo!"

Baker: "Daniel... Aya, cuide dele...!"

Aya: "Sim, senhor!"

Então Baker da mais uma Remodeling Permission Proof para Aya. Se quiser, vá para a seção de manutenção de armas para fazer um upgrade em um equipamento usando o item que você acabou de ganhar. Se optar por não usá-lo, apenas saia do distrito.

Daniel sai como um foguete do distrito policial. Também, seu filho e sua ex-esposa correm perigo nas mãos de Eve, que está para realizar mais uma parte de seu plano maléfico no Central Park. No caminho, Aya conclui que Eve quer reunir um grande número de pessoas em uma área bem vasta. Daniel não está nem aí, ele quer é salvar seu filho.

Chegando na entrada principal do Central Park, Daniel quer entradesesperadamente.

Daniel: "Be-e-n!"

Aya: "Daniel, pare."

Daniel: "Eu tenho que pegar meu filho, novata."

É então que, quando Daniel tenta entrar no parque, seu braço entra em chamas.

Daniel: "Uou!"

Aya: "Às vezes você precisa olhar antes de pular, veterano."

Daniel: "Eu não me importo se eu queimar..."

Aya: "Eu irei..."

Daniel: "Ben é meu filho. Ele é a única família que eu tenho. Dane-se, eu posso fazer qualquer coisa."

Aya: "Deixe comigo."

Daniel: "Bem... mas... mas...!"

Aya: "Eu vou tirá-los de lá com segurança, eu prometo. Além disso, Ben precisa de você. Você não fará nenhum bem à ele se você morrer."

Daniel: "...Tudo bem. Estou contando com você, Aya."

Aya: "Eu sei..."

Agora está tudo nas mãos de Aya. Entre no parque e boa sorte.

Logo na primeira parte, há um telefone para você salvar seu progresso (ao lado do carro de polícia) e um baú contendo uma Recovery Drug 1 (atrás de algumas árvores). Prossiga pelo lado direito.

Há três portões na entrada principal do Zoo do Central Park. Nos portões da esquerda e da direita, você encontra baús com uma Recovery Drug 1 cada. Entre pelo portão do meio para prosseguir.

Neste primeiro baú, você encontra a Handgun P8. Na parte de cima da tela você verá algumas portas, não vá para lá ainda. Um pouco mais para a direita você vai achar um baú contendo uma Tool. Agora vá para o lado esquerdo e caminhe para a primeira porta.

Do lado esquerdo da porta, do lado de fora, há um telefone para salvar seu progresso. Dentro da sala, há um corpo sem importância e alguns móveis. Examine a gaveta do lado esquerdo do computador (foto) para obter a CP Key. No armário logo ao lado, você encontra uma SP Vest. No lado esquerdo da sala, empurre a maca para alcançar o outro armário, que contém um Grenade Launcher M203. Agora saia desta sala e aproxime-se da próxima à direita.

Como você possui a CP Key, você poderá entrar nesta sala. Depois de mais uma batalha com cobras (tá parecendo o Butantã), entre pelo vidro quebrado à esquerda e dê a volta para o lado direito. Você vai encontrar três baús: um com Recovery Drug 2, outro com Poison Treatment Medicine e outro com Defense Power +1. Saia da sala e prossiga pelo lado direito.

Atrás desta coluna, no corredor, você encontrará um baú contendo Bullets +15. Ao invés de entrar pela passagem logo ao lado, prossiga pela direita. Na próxi-

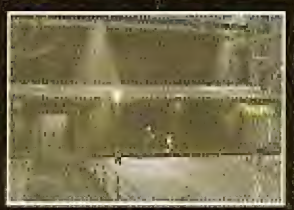
ma área, após mais uma batalha, entre pela passagem no topo da tela.

Aqui, você encontrará um baú com Bullets +15 na parte inferior esquerda da tela e outro também com Bullets +15 mais à direita. Depois prossiga pela pequena ponte no topo da tela.

Nesta parte, apenas entre pelo portão de aço, já que você possui a CP Key. Aya sente a presença de Eve. Na próxima área, apenas siga para cima para chegar no anfiteatro.

Aya encontra Eve, já no palco, com uma platéia imensa.
Eve: "A época de férias traz alegria a todos nós... e este Natal será o mais especial de todos. Aaaarrrgh...Especial porque eu não mais estarei sob o controle de um anfitrião, como eu tenho sido desde o início dos tempos. Humanos são fracos - mitocôndrias podem se desenvolver. As mitocôndrias agora precisam dominar o núcleo."

Eve passa a controlar as mitocôndrias de todas as pessoas na platéia (com exceção de Aya), dando o comando para a dominação do núcleo de cada célula. Com isso, as pessoas vão se dissolvendo em uma espécie de fluído, que vai se juntando, ficando uniforme e cada vez maior, acabando por tomar conta de todas o lugar.



Agora Aya deve dar a volta para chegar até o palco, onde está Eve. Saia da platéia e siga para a direita, você verá novamente aquela criança correndo. Ao chegar no palco, Aya encontra Eve.

Aya: "Por que?! Por que você está fazendo isto?"
Eve: "Você de novo. Ma você chegou tarde. Você não vai arruinar meus planos como fez na última noite."
Aya: "Pare!"
Em seguida Eve foge rapidamente. Siga-a para fora do anfiteatro.

Você novamente verá aquela criança correndo, siga-a sempre.

Nesta próxima área, suba pela escada. Você encontrará dois baús escondidos: o da esquerda contém Bullets +15 e o da direita uma Revive Medicine. Se você for para a parte de trás das escadas, encontrará mais uma tela com um Save Point e outro baú com Bullets +15. Depois volte e continue pela esquerda (no local em que você subiu na escada).

Agora siga a criança para baixo e então entre pela passagem à direita. Na próxima área, siga a menina para baixo (do lado direito da tela não há nada) e, antes de prosseguir pela passagem inferior esquerda, pegue o baú com Bullets +15 que está logo acima à direita.

Agora você encontra de cara um baú com uma Sv Vest. Siga para a esquerda e, na próxima área, desça por uma pequena escada para pegar um baú com Defense Power +1. Continue pela esquerda para a próxima área.

Mais uma vez você verá a garotinha correndo. Ao invés de segui-la, suba para achar um baú com Tool logo à esquerda. Desça novamente e continue pela passagem no canto inferior esquerda da tela.

Chegando nesta área, ao invés de subir as escadas (não há nada lá em cima, apenas uma batalha com três inimigos que dão itens dispensáveis), siga pelo corredor central. Você vai encontrar dois baús escondidos atrás de colunas: o da esquerda contém PE Defense +1 e o da direita Defense Power +1. Prossiga para cima.

Agora prepare-se, pois você vai enfrentar mais um Boss. É bom você várias RecoveryDrugs (de preferência de nível 2) e uma proteção com habilidade de Auto-Heal. Salve seu progresso e continue pela direita.

GIANTWORMS: 120, 150, 180, 210 HP
Estas minhocas super desenvolvidas dão um bocado de trabalho. No início são 4 delas, que saem da terra e sempre aparecem no mesmo lugar. Algumas vezes elas jogam espinhos que se dividem ao tocar o chão, o que não é difícil de evitar. Procure não dar mais de um tiro por vez (principalmente se tiver uma arma lenta), pois você pode tomar uma espinhada na cabeça. Tente distribuir bem o dano entre as minhocas, já que, quando uma morre, as outras ficam maiores, mais rápidas e causam mais dano. Quando restar apenas uma, esta vai mudar de esquema. Ela vai aparecer apenas na parte de baixo da tela e fazer dois tipos de ataque: se você estiver longe, ela vai jogar um espinho gigante (não tão fácil de desviar), mas se você estiver perto, ela vai dar uma "cabeçada" que causa um bom dano e varre quase toda a tela. A estratégia é ficar bem pertinho dela, no canto direito ou esquerdo, e então correr para o lado oposto quando ela fizer o ataque. De resto, apenas continue atacando. Você vai ganhar alguns Defense Power +1 quando vencer. Depois siga para a direita.

Depois do chefe, Aya finalmente reencontra Eve.
Eve: "Seus genes são mais fortes do que eu pensei. Venha minha querida, vamos dar um passeio. Ha ha ha!"
Suba na carroça então para conversar com Eve.

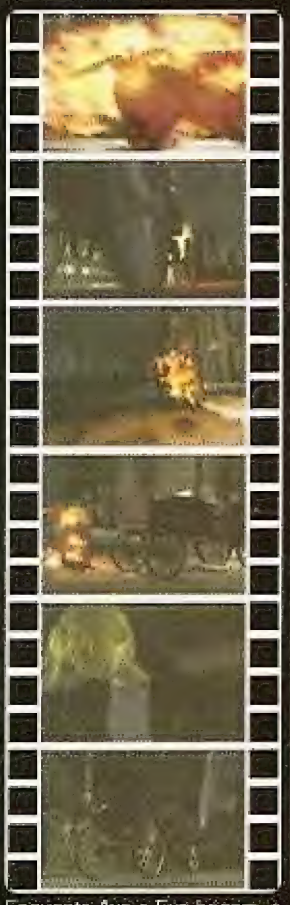
Ela faz com que o cavalo entre em combustão e saia em disparada com a carroça.

Eve: "Por que? Por que estar do lado dos humanos?"
Aya: "Por que não? Eu sou uma humana."

Eve: "Por que você está do lado deles e não do meu?!"
Aya: "O que? ..."
E então se inicia mais uma batalha com Eve.

EVE: 330 HP
Uma batalha não muito difícil. A única complicação é que você não tem muito espaço para se movimentar. Quando Eve subir, repare onde ela vai jogar o laser e corra para o lado oposto. Continue atirando até derrotá-la.

Eve: "Parece que você ainda não sabe quem eu sou. Bem, se você não sabe, suas mitocôndrias irão... É por isso que você foi atraída para a ópera."
Aya: "Do que você está falando?"
Eve: "Aqui, deixe-me explicar... Diretamente..."
Aya: "Pare com isso!"
Eve: "Se nos unirmos forças, todas as outras mitocôndrias no mundo irão..."
Aya: "P... Pare!"



Enquanto Aya e Eve brigam, o cavalo parece não mais aguentar a corrida. O equino então cai, fazendo com que a carroça bata violentamente contra um muro. Com o impacto, Aya desmaia, enquanto Eve apenas paira em frente à carroça. Parece que Aya está bem encrencada.

Aya, desmaiada, começa a ter uma outra daquelas visões. O que ela vê é a mesma sala de hospital com duas macas. Num primeiro momento a sala está vazia, depois aparece uma garotinha na maca da esquerda, então aparece um doutor no centro da sala. Por fim, a garotinha da esquerda desaparece e uma (outra) garota aparece na maca da direita. As visões começam a ficar difíceis de decifrar.

Do lado de fora do parque, Daniel espera por Aya muito preocupado.
Daniel: "Aya! Aya!! Responda!"
Ben: "Papai!"
Daniel: "Ben...!! Você não ia ao concerto?"
Ben: "...Eu vim aqui com a mamãe, mas... ela... ela estava toda estranha."
Daniel: "O que você quer dizer, Ben!?!"
Ben: "Eu vim com a mamãe para que nós 3 pudéssemos ficar juntos..."
Daniel: "Então é por isso que você veio me buscar..."
Ben: "Mamãe foi para o teatro, mas... ela começou a ficar estranha..."
Daniel: "O que você quer dizer com começou a ficar estranha?!"
Ben: "Eu cheguei perto do palco e comecei a me sentir mal. Eu quis voltar para casa... Mamãe não era ela mesma... Ela me abandonou e todo mundo também saiu!"
Daniel: "Loren..."

Enquanto isso, no Departamento de Polícia, o chefe Baker tem uma reunião com Nicks e Warner. Baker diz que é necessário proteger a vida das pessoas e decide realizar uma operação para evacuar a cidade. Daniel chega perguntando sobre Aya, mas ninguém sabe seu paradeiro. Ele decide então partir em sua procura (ao invés de ajudar na evacuação, como ordenou Baker). Seu filho Ben fica no Distrito, protegido pela policial Cathy, que lhe apresenta a cadela Sheeva. Ambos se tornam bons amigos.

A evacuação da cidade tem início num ritmo de caos e desespero. Com a ajuda da polícia, logo a cidade está vazia, remanescendo apenas os sinais da confusão que ocorrerá. Parece uma cidade-fantasma.

Em meio a esta confusão toda, um cientista japonês que ouviu falar sobre o incidente chega na cidade. Ele é bloqueado pelos guardas que alertam sobre a evacuação, impedindo sua passagem. Um dos guardas começa a passar mal e entra em combustão espontânea. O tal japonês, chamado Kunihiko Maeda, se aproveita da situação para furar a barreira policial e entrar na cidade.

Novamente o jogo passa a focar uma das visões de Aya. A primeira visão é a de um corredor com alguns armários, depois segue-se algo parecido com uma sala de espera. A última visão é a da fachada de um prédio. Então Aya parece reconhecer o local: um hospital.

Aya acorda em um lugar que nunca esteve, observada por uma pessoa que jamais viu. Tudo isso é estranho demais para ela.
Maeda: "Oh...! Você finalmente acordou!"
Aya: "...Quem é você?"
Maeda: "Eu sou... Kunihiko Maeda. Sou um cientista do Japão. 'Ele achou você'."
Aya: "Daniel!"
Daniel: "Não há ninguém aí fora senão policiais... É uma cidade-fantasma. Nunca vi algo assim. Bem assustador, se vocês me entendem...".
Aya: "Onde está Eve?! O que aconteceu com as pessoas no Central Park?"
Daniel: "Com Ben está tudo OK... mas... o resto do público... Bem, eles simplesmente... disapareceram."
Aya: "....."
Maeda: "Disapareceram? Você quer dizer que eles não foram incendiados?"
Aya: "Todos se dissolveram em uma lama... e se tornaram... uma grande massa..."
Daniel: "....."
Maeda: "Essa é nova... Nada assim aconteceu no Japão."
Aya: "Japão?"
Maeda: "Um incidente parecido ocorreu há alguns anos no Japão. Apesar de não ter sido grandioso em escala como este."
Aya: "O que?!"
Daniel: "Ei! Conte os detalhes!"
Maeda: "Tudo começou quando a esposa de um cientista sofreu um acidente de carro. O cientista tentou cultivar suas célular viventes para mante-la viva. O cientista nomeou aquelas células... Eve..."
Aya: "Eve?!"
Maeda: "As células viventes multiplicaram-se e suas mitocôndrias finalmente tomaram seu corpo físico."
Aya: "...!!"
Maeda: "Depois de adquirir o esperma do cientista, Eve tentou dar a luz a um ser supremo."
Aya: "Ser Supremo...? Que tipo de 'ser'...?"
Maeda: "Ela, o ser que mutacionou das células viventes, não podia manter seu corpo por muito tempo. A propósito, antes do acidente de carro, a esposa registrou que teria seus órgãos doados. Então, após o acidente, seus rins foram transplantados em uma jovem garota... E Eve implantou um óvulo fertilizado na jovem que deu a luz a... um Ser Supremo. Eu estava extremamente interessado nisto e fui até o laboratório do cientista para continuar a pesquisa. Após ouvir sobre este incidente, eu tive de voar até aqui."
Daniel: "Que diabos está acontecendo aqui?!"
Maeda: "Eu gostaria de explicar mais."
Aya: "....."
Daniel: "...Aya, você está bem?"
Aya: "Sim... Eu estou bem..."
Daniel: "Eu pensei que aquele monstro tivesse te agarrado! Pensei que fosse tarde demais..."
Aya: "Quando eu senti Eve... algo dentro de mim sentiu como se estivesse..."
Maeda: "Você sentiu como se estivesse para ser incendiada, correto?"
Daniel: "Não, ela é... Bem, ela é a única que não é afetada."
Maeda: "O que?! Eu... Eu... não entendo."
Aya: "Eu... Eu acho que eu devo ser um monstro... Como ela!"
Daniel: "O que?! O que você está dizendo, Aya?!"
Aya: "Eu não sei, E se... E se eu acabasse matando você?!"
Daniel: "Oh, cale a boca! Você sabe que isso não é..."
Aya: "Por favor, Daniel! Eu não sei! Eu apenas não sei mais! Por favor vá embora! Apenas... Apenas fique longe de mim!!"
Daniel: "Aya..."
Aya: "Por favor..."
Maeda: "Sim. Eu entendo sua preocupação."
Kunihiko então vai saindo da sala.
Daniel: "E, Ei! Onde você pensa que vai?!"
Ele nem se importa e apenas sai.
Aya: "Mesmo se eu for um monstro, eu jamais gostaria de matar você, Daniel... por favor...! Eu... Eu nunca me perdoaria se matasse... você..."
Daniel: "Aya... Você não é um monstro. Você é minha melhor parceira, Aya Brea! Eu estarei do seu lado... sempre, Aya..."
Daniel então sai da sala também, deixando Aya sozinha.
Aya: "..... Quando eu toquei Eve... aquela sensação... Era Maya?... Mas Maya morreu no acidente de carro com mamãe... Não, não pode ser...!"

E assim acaba o segundo dia de nossa aventura. Muitos mistérios foram resolvidos no decorrer deste, mas muitos ainda permanecem sem explicação e outros surgiram também. Respostas para estes você vai encontrar nos dias seguintes, na continuação de nossa estratégia. Não perca!

STAR OCEAN™
THE SECOND STORY

Você vai começar a ficar fã da Tri-Ace depois de jogos como Star Ocean e Tales of Phantasia, assim, a decisão para comprar um outro game feito por ela será uma tarefa simples. Afinal de contas, o primeiro Star Ocean levou muitas pessoas ao delírio. Ela fez coisas previamente desconhecidas de um RPG, como um desses games raros que você jogando descobre se tratar de algo inovador.

No princípio da história, um meteorito colide com o planeta chamado Expila. As pessoas chamam este meteoro de "Sorcery Globe" com medo de seu poder e de resultados horrorosos. Monstros começaram a aparecer pelo país e todo o pensamento estará voltado para "Sorcery Globe". De qualquer maneira, dependendo com quem você jogar, a história terá um caminho diferente. Com Crawd C. Kenny, filho de Ronoxis do jogo original, você se torna um tenente da Earth Federation Forces e fora enviado para estudar um campo de energia misterioso no planeta MiroKenya. Uma vez lá, ignore as advertências do pai dele e se aproxime do campo que o transportará para Planeta Expele, onde a aventura começa. Se você escolher jogar com Rena que vive na cidade de Alia, no planeta Expila, você começará a aventura ignorando os desejos de sua mãe e viajará para floresta dos espíritos, sozinha! Eventualmente, os caminhos dos dois personagens principais se fundem, e aí sim, a aventura começa para valer.

Os gráficos não são uma obra prima, mas eles te deixam de queixo caído. O nível de detalhes é de surpreender nas cidades, cavernas, castelos, etc. É magnífico, completamente em CG... Eles estão mais coloridos, detalhados, e sem defeitos, que em FFVII, Resident Evil 2, ou qualquer outro jogo que fora lançado para Playstation. A primeira cidade do game é uma maravilha, o solo com gramas quase que reais, a água reflete o céu e casas próximas a ela (até mesmo seu personagem tem a imagem refletida na água, se caminhar por ela), pássaros voam pela tela sobre seu personagens, etc.

A resolução do jogo é absolutamente incrível, como a Tri-Ace conseguiu ajustar esta obra-prima em dois CDs? O jogo inteiro goza deste nível de qualidade visual. O mundo (fora das cidades, calabouços, etc.) é por completo em 3D. Enquanto FFVII e Xenogears tiveram mundos dos que lhe deram mais um visão de cima , Star Ocean 2 é quase uma visão em primeira pessoa.

Outra coisa que impressiona em Star Ocean são as músicas, as melodias são das melhores no quesito RPG. De temas tristes que o deixam completamente em paz à música atmosférica. As vozes dos personagens são mais um dos pontos fortes, há um ator diferente para cada personagem, tanto principal como inimigos, etc... Há uma opção chamada Voice Collection na tela principal, que lhe permite ouvir vozes, dependendo do nível de avanço de seu personagem durante o jogo, e há mais de 1.000 no total.

Em resumo, este jogo tem menos falhas do que qualquer outro RPG, e as que têm não alteram nada ao jogo.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

STAR OCEAN THE SECOND STORY	
ENIX	2.000
RPG	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.8
SOM	4.6
JOGABILIDADE	3.9
ORIGINALIDADE	3.5
DIVERSÃO	4.5

PROS
- Jogabilidade de primeira
- Músicas e vozes de babar
- Nível de detalhação de arrebentar

CONTRAS
- Os gráficos das batalhas, poderiam ser melhores

CLAS. FINAL 4.6

Gráficamente, o game é MUITO superior a MUITOS RPGs por aí.

O nível de detalhação de Star Ocen é realmente incrível, grama, árvores, passaros, etc.

GAMERS

É FERA, É RADICAL!!!

Cód. PD-04 - CADA - R$ 2,90

Cód. GE-28 - CADA - R$ 3,40

Cód. GG-01 - CADA - R$ 2,90

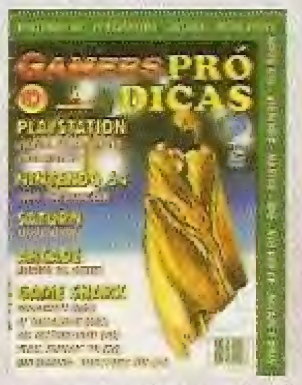
Cód. GG-02 - CADA - R$ 2,90

Cód. GG-03 - CADA - R$ 2,90

Cód. GG-04 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-11 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-10 - CADA - R$ 2,50



Cód. PD-05 - CADA - R$ 2,90

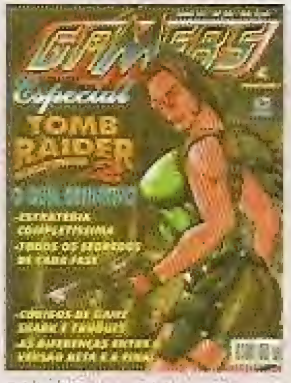
Cód. PD-06 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-07 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-08 - CADA - R$ 2,50

Cód. GB-01 - CADA - R$ 5,90

Cód. GE-25 - CADA - R$ 2,90



Cód. GE-26 - CADA - R$ 2,90

Cód. GE-27 - CADA - R$ 2,90

Assinale abaixo as referências que deseja receber

Cód. PD-04 ( )	Cód. PD-05 ( )
Cód. GE-28 ( )	Cód. PD-06 ( )
Cód. GG-01 ( )	Cód. PD-07 ( )
Cód. GG-02 ( )	Cód. PD-08 ( )
Cód. GG-03 ( )	Cód. GB-01 ( )
Cód. GG-04 ( )	Cód. GE-25 ( )
Cód. PD-11 ( )	Cód. GE-26 ( )
Cód. PD-10 ( )	Cód. GE-27 ( )

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - **Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166** - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Xenogears

GOD ONLY KNOWS

E o espetáculo chega ao fim...

E finalmente chegamos à última parte da matéria de Xenogears... Calma! Abaixa esta arma menino! Esta é a última parte da matéria explicativa de Xenogears japonês. A partir da próxima edição, você já confere a estratégia da versão americana do game, lançada pela Square Electronic Arts no dia 20 último. Nesta edição você encontrará uma das partes mais esperadas de nossas explicações: as tabelas. Contando com traduções de nomes, custos, comandos e quaisquer outras observações cabíveis, você poderá tirar 100% de proveito de seus personagens. Sem contar as explicações finais dos menus e sistema de batalha. E agora, "mamãe vai colocar suas armas no chão", já que "você não pode atirar mais". "Aquela longa nuvem negra está se aproximando" e "você sentirá como se estivesse batendo nas portas do céu"...

As tabelas de Skills

Como o prometido em edições anteriores, trazemos a você as tabelas de Skills. Caso não esteja lembrado do que diabos vem a ser Skills (ou mesmo como aprendê-las e usá-las), consulte a edição 31 da sua Gamers. Lá existe toda uma explicação sobre tais técnicas, bem como outros tópicos que podem ser importantes aqui.

Como sempre, nossas tabelas estão divididas em campos, para facilitar a consulta. A primeira delas, NOME EM JAPONÊS, é a forma como você encontrará o nome da Skill nos menus correspondentes. NOME EM INGLÊS seria seu provável nome na versão americana do game. AP seriam os Action Points (saiba mais sobre eles no capítulo sobre o sistema de batalha) usados para se realizá-las. EXIGÊNCIA são os níveis mínimos necessários para se aprender a técnica. ELEMENTAL é o dano elemental (terra, vento, água, fogo, luz e escuridão) por ela causada. Finalmente, COMANDO, o combo a ser usado para seu aprendizado e futura ativação. As técnicas estão em ordem de aprendizado, mas nada impede que você aprenda uma delas antes das outras.

Assim, tomemos como exemplo a Skill Dear Friend / ディアフレンド de Billy Lee. No primeiro campo, ディアフレンド seria encontrado, seguido de Dear Friend no segundo. O número 7 estaria no campo AP, enquanto as duas seguintes estariam vazias (ou seja, sem exigências de aquisição e dano não-elemental). Por fim, o comando □▲□○, necessário para se aprender e executar o Skill.

Wong Feifong

Nome em Japonês	Nome em Inglês	AP	Exigência	Elemental	Comando
武技雷迅	Martial Arts Swift Lightning	4	Level 5	Nulo	□○
武技千裂	Martial Arts Thousand Explosions	5	Level 10	Nulo	□□○
武技破岩	Martial Arts Rock Break	5	—	Nulo	▲○
武技崩天	Martial Arts Heaven Crumble	6	Level 22	Nulo	□□□○
武技天舞	Martial Arts Heaven Dance	6	Level 30	Nulo	□▲○
武技龍迅	Martial Arts Swift Dragon	6	—	Nulo	▲□○
武技烈虎	Martial Arts Roaring Tiger	6	Level 46	Nulo	○○
超武技風烈魔掌	Super Martial Arts Strong Wind	7	—	Vento	□□□□
超武技地烈魔掌	Super Martial Arts Strong Earth	7	—	Terra	□□▲○
超武技火烈魔掌	Super Martial Arts Strong Fire	7	—	Fogo	□▲□○
超武技水烈魔掌	Super Martial Arts Strong Water	7	—	Água	▲□□○
超武技光烈魔掌	Super Martial Arts Strong Light	7	Level 70	Luz	▲▲○
超武技闇烈魔掌	Super Martial Arts Strong Gloom	7	Level 80	Escuridão	□□○

Elehayym Van Houten

Nome em Japonês	Nome em Inglês	AP	Exigência	Elemental	Comando
スクリーマー	Screamer	4		Nulo	□○
スピニングソルト	Spinning Sault	5	—	Nulo	□□○
ブレイクスルー	Breakthrough	5	—	Nulo	▲○
ダブルインパクト	Double Impact	6	—	Nulo	□□□○
スカイアタック	Sky Attack	6	—	Nulo	□▲○
シャインスパーク	Shine Spark	6	—	Nulo	▲□○
スティングキック	Sting Kick	6	Level 46	Nulo	○○
サンダーウェポン	Thunder Weapon	7	—	Vento	□□□□
ランドウェポン	Land Weapon	7	—	Terra	□□▲○
フレアウェポン	Flare Weapon	7	—	Fogo	□▲□○
アイスウェポン	Ice Weapon	7	—	Água	▲□□○

Shitan Uzuki (sem Katana)

Nome em Japonês	Nome em Inglês	AP	Exigência	Elemental	Comando
浮雲	Floating Cloud	4	—	Nulo	□○
無風	Nothingness Wind	5	Level 14	Nulo	□□○
双雷	Thunder Blade	5	Level 18	Nulo	▲○
震雷	Quake Thunder	6	Level 22	Nulo	□□□○
連剣	Consecutive Blade	6	Level 30	Nulo	□▲○
波壊	Wave Destruction	6	Level 38	Nulo	▲□○
奥義	Inner Skill	6	—	Nulo	○○
風精ー柳ー	Wind Skill - Willow -	7	—	Vento	□□□□
地精ー崩ー	Earth Skill - Crumble -	7	—	Terra	□□▲○
火精ー獄ー	Fire Skill - Prison -	7	—	Fogo	□▲□○
水精ー裂ー	Ice Skill - Split -	7	—	Água	▲□□○

Bartholomei Fatima

Nome em Japonês	Nome em Inglês	AP	Exigência	Elemental	Comando
ネックハンタ	Neck Hunter	4	—	Nulo	□○
ツインソニタ	Twin Sonic	5	—	Nulo	□□○
リズムショタ	Rythm Shock	5	—	Nulo	▲○
ダイナミック	Dynamic	6	—	Nulo	□□□○
アストラル	Astral	6	—	Nulo	□▲○
ネックソーサー	Neck Saucer	6	Level 36	Nulo	▲□○
帝王の裁き	Emperor's Judgement	6	—	Nulo	○○
エンジェル	Angel	7	—	Vento	□□□□
ランドブレイク	Land Break	7	—	Terra	□□▲○
プロミネンス	Prominence	7	—	Fogo	□▲□○
トルネード	Tornado	7	—	Água	▲□□○

Skills com mais de 6!?

"Sete APs para se realizar esta técnica? Isso é um Absurdo! Estou no nível 99 e nada de meu medidor de AP subir para 7!" você grita, enfurecido. A explicação é simples. Caso você esteja nas etapas iniciais do game, não importa o quão você evolua, sua barra de AP permanecerá em seis ou menos. Assim sendo, você só poderá aprender até a última técnica com gasto de AP seis, não importa seu nível de experiência.

Mas não se desespere. A grande virada acontece logo após a batalha de Chu Chu e Maria (no Siebzehn) contra seu pai Nicolla, no Achtzen (curiosidade: achtzen significa dezoito em alemão). Zohar pede para que os heróis permaneçam mais um tempo em Shebat para aprender com Gaspar as técnicas milenares da raça Solaris, como uma forma de agradecimento. Assim, você automaticamente receberá os ensinamentos (mas ainda deverá aprendê-los da forma convencional) e, ao aprender uma delas, sua barra de AP subirá para 7.

Gear Option

Na última matéria você conferiu a tela principal dos Gears, com a indicação dos atributos e alguns outros toques. Ficou

Ricardo Banderas

Nome em Japonês	Nome em Inglês	AP	Exigência	Elemental	Comando
リコ・ロケット	Rico Rocket	4	—	Nulo	□△
デスドライブ	Death Drive	5	—	Nulo	□□○
バンデラス・ラ	Banderas Lava	5	—	Nulo	△○
ドラゴンナックル	Dragon Knuckle	6	—	Nulo	□□□○
雷炎ボム	Thunder Fire Bomb	6	—	Nulo	□△○
パイルクラッシュ	Pile Crash	6	—	Nulo	△□○
サルトストライク	Sault Strike	6	—	Nulo	○○
デスローリング	Death Rolling	7	—	Nulo	□□□□○
炎獄ラリアット	Fire Prison Lariat	7	—	Nulo	□□△○
ヘルスプラッシュ	Hell Splash	7	—	Nulo	□△□○

Billy Lee Black

Nome em Japonês	Nome em Inglês	AP	Exigência	Elemental	Comando
アダムズアップル	Adam's Apple	4	—	Nulo	□○
ガンホリック	Gun Holic	5	—	Nulo	□□○
ヘルブラスト	Hell Blast	5	—	Nulo	△○
ナットクラック	Nut Crack	6	—	Nulo	□□□○
スカイウォーカー	Sky Walker	6	—	Nulo	□△○
デビルブラスト	Devil Blast	6	Level 38	Nulo	△□○
ヴァンブラウ	Van Blow	6	Level 46	Nulo	○○
トゥルードリーム	Dear Dream	7	—	Nulo	□□□□○
ヘブンズゲート	Heaven's Gate	7	—	Nulo	□□△○
ディアフレンド	Dear Friend	7	—	Nulo	□△□○

Emeralda

Nome em Japonês	Nome em Inglês	AP	Exigência	Elemental	Comando
レッグカッター	Leg Cutter	4	—	Nulo	□○
ウェイブカッター	Wave Cutter	5	—	Nulo	□□○
レッグスピン	Leg Spin	5	—	Nulo	△○
ハンマーヘッド	Hammer Head	6	—	Nulo	□□□○
グランドアーム	Ground Arm	6	—	Nulo	□△○
ディバイダー	Divider	6	—	Nulo	△□○
フライングアーム	Flying Arm	6	—	Nulo	○○
トルネードハンド	Tornado Hand	7	—	Vento	□□□□○
レイカウント	Rei Count	7	—	Terra	□□△○
ダークビースト	Dark Beast	7	—	Fogo	□△□○

Shitan Uzuki (com Katana)

Nome em Japonês	Nome em Inglês	AP	Exigência	Elemental	Comando
雨音	Rain Song	4	—	Nulo	□○
円月	Full Moon	5	—	Nulo	□□○
雨雲	Heaven Cloud	5	—	Nulo	△○
飛沫	Arial Scape Splash	6	—	Nulo	□□□○
夜光	Evening Light	6	—	Nulo	□△○
斬烈	Furious Kill	6	—	Nulo	△□○
闇月	Dark Moon	6	—	Nulo	○○
風精刀気一宴一	Wind Skill Sword Mind - Feast -	7	—	Vento	□□□□○
地精刀気一轟一	Earth Skill Sword Mind - Roar -	7	—	Terra	□□△○
火精刀気一鵬一	Fire Skill Sword Mind - Phoenix -	7	—	Fogo	□△□○
水精刀気一龍一	Ice Skill Sword Mind - Rumor -	7	—	Água	△□□○

conhecendo também um pouco sobre tal menu. Assim sendo, vamos abordá-lo com maior profundidade.

Gear Options são uma espécie de técnicas próprias do Gear, variando de acordo com os acessórios nele instalados ou mesmo por características próprias do Gear. As *Options*, como vamos chamá-las daqui por diante, podem ter naturezas variadas, como ataque ou recarga de energia do Gear (as mais comuns, aliás). Contudo, indiferente da função, possuem um fato em comum: o consumo de FUEL / Combustível para sua realização.

Assim sendo, as Options funcionam quase como os Ethers para personagens, mas consumindo Combustível (que só pode ser reposto em pontos especiais ou quando retornam às bases) no lugar de EP e restringindo seu alvo. Aliás, este é outro dos problemas das Options. Para o caso de cura e reparos a serem realizados, o alvo sempre será o usuário. Mesmo que se estivesse em contato direto com um alvo alheio, os efeitos apenas atingiriam o Gear do usuário.

Alguns Gears possuem Options próprias, no geral de ataque, como é o caso do Jessie Buster / ジェシー バスター de Renmazuo / El Renmazuo (Gear de Billy Lee) ou do Eadd / エアッド de Vierge / El Regrs (de Elly). Todavia, nada impede que hajam Options de efeito. Aqui se segue uma lista dos Gears e seus respectivos Options:

Gear	Option Japonês	Option Inglês	Fuel	Raio de Ação	Efeito
Weltall					
Weltall 2	システムイド	System ID	1000	Usuário	Automaticamente no Level 4
	雷神波	Thunder God Wave	500	1 tile	Dano não-elemental
	炎獄爾	Hell Fire Storm	1000	1 tile	Dano não-elemental
Xenogears					
Vierge	エアッド	Eadd	400	1 tile	Dano mágico
El Regrs	エアット	Eadd	400	1 tile	Dano mágico
Brigander	ユグドラ雷	Yggdra Thunder	600	Área	Dano mágico
El Andvari	ユグドラ雷	Yggdra Thunder	600	Área	Dano mágico
Herndal					
El Fenrir					
Stier					
El Stier					
Renmazuo	シェシーカノン	Jessie Cannon	500	Área	Dano não-elemental
		Jessie Buster	1000	Área	Dano não-elemental
El Renmazuo	シェシーカノン	Jessie Cannon	500	Área	Dano não-elemental
		Jessie Buster	1000	Área	Dano não-elemental
Sabzehn	ミサイルポッド	Missile Pod	400	1 tile	Dano mágico
	グラビトン砲	Graviton Cannon	1000	1 tile	Dano mágico
Crescent					

No quadro principal, maior, está uma listagem das Options equipadas no Gear em questão, seguidas de seus respectivos custos (em Fuel). A janela estará vazia caso nenhum equipamento que habilite uma option estiver equipado e não existam Options "naturais". No quadro logo abaixo, a descrição do efeito. À direita deste último, o raio de ação (acima) e a quantidade de FUEL total do Gear (pequeno quadro abaixo). Sob todas estas informações, o nome do Gear. Como na maioria dos outros menus, com R1 ou L1 você vai passando pelos menus de Options do Gears dos personagens de seu grupo.

Gear Ability

Diferente das Gear Options, as Gear Abilities são exatamente o mesmo que os Ethers para os personagens. Servindo tanto para ataque quanto efeitos, baseiam-se no atributo ETHER e usam como "lenha" os EPs, que são recarregados da forma convencional.

Todavia, existem algumas magias com certas diferenças entre os efeitos dentro ou fora da máquina, sejam elas diferenças no visual, sejam no efeito. Peguemos como exemplo a mais simples de todas, Finger Bullet / 指弾, primeiro Ether de Fei. Estando fora do mecha, o Finger Bullet é somente uma pequena esfera de energia, que vai em alta velocidade contra o oponente. Por outro lado, de dentro do Gear, o efeito é completamente diferente. O que se vê é uma rajada IMENSA de energia, disparada pelas mãos mecânicas de Weltall. Em outras palvras, ele passou de um Lei-gun para um Kamehame-ha!

Magias que possuíam o poder de curar e recuperar o HP dos personagens NÃO fazem o mesmo com os Gears, mas, no geral, anulam o status Armor Loss que esteja barrando as habilidades de seu Gear. A única exceção a isso é a magia Forest Dance / 森の踊り de Chu Chu, que se torna Forest Dance S / 森の踊りS. Mesmo em forma gigante, Chu Chu tem a capacidade de, com sua magia, regenerar pedaços e avarias sofridas pelas máquinas.

O posicionamento do menu é idêntico ao menu de Ability explicado na edição 31, mudando somente que os nomes ao fim da tela pertencem aos Gears, e não aos personagens.

Gear Equip

Não somente os personagens possuem armas e acessórios. Os Gears também têm tal privilégio, seus próprios equipamentos. No Geral, o menu de Equip dos Mechas não é muito dife-

rente do apresentado na edição 33. Entretanto, apesar de ainda existir o limite de três acessórios (que não necessariamente precisam ser Accessories, como chips ou circúitos, mas também couraças) e uma arma (para aqueles que as usam; aliás, os Gear utilizam-se das mesmas armas que seus possuidores), há algumas regras que podem ser quebradas em se tratando de máquinas tão poderosas.

Uma delas, e a mais relevante, é em relação ao limite de um único representante de cada tipo de equipamento para um personagem. Como dito em edições passadas, um personagem que tenha equipado uma Penguin Coat / ペンギンコート, por exemplo, não poderá equipar-se com outro tipo de Coat enquanto não remover tal equipamento. Isso, seja ele um Ring, um Helm ou uma Coat / Vest. Por outro lado, os Gears têm a capacidade de usar até três itens iguais, independentes de sua natureza! Ou seja, podem equipar até três proteções / circuitos / periféricos de um mesmo tipo! Assim, podem existir os Status incrivelmente poderosos como Defense Power +300 (com o uso de três Armor Deluxe / 装甲板DX, por exemplo). Contudo, é necessário se lembrar que nem todos os Status fornecidos pelos equipamentos são cumulativos, em especial se tratando de porcentagens. Uma Beam Coat / ビームコート dá a você 50% de proteção contra armas de raios, mas não espere por 100% contra raios equipando-se com duas dessas.

Tabelas de Ethers

Como as tabelas da página anterior, estas estão divididas em campos. Todavia, por abordar um assunto completamente diferente, tais campos foram adaptados a melhor servir aos propósitos dos Ethers. Em primeiro lugar, o NOME EM JAPONÊS, forma como você encontrará a magia no game. Em seguida, o NOME EM INGLÊS e os EP (os *Ether Points* consumidos para se realizar os Ethers; são uma forma diferente de chamar os populares Magic Points / MP). Em seguida, entra um campo que merece atenção especial, batizado de GEAR. É neste campo que se designa se um Ether é ou não utilizável pelo piloto dentro de um Gear, mesmo que os efeitos sejam diversos. Em outras palavras, em condições de batalha em Gears, somente os Ethers marcados com o asterisco aparecerão na lista correspondente. RdA é a sigla para Raio de Ação, que determina os limites e alvos da magia. O primeiro caractere representa a quantidade de alvos a serem atingidos: *1* significa que somente um alvo simples será al-

Wong Feifong

Nome em Japonês	Nome em Inglês	EP	Gear	RdA	Descrição
指弾	Finger Bullet	2	*	1 In	Dano não-elemental
内養功	Inner Nature Success	2	*	1 Al	Recupera HP
剛気	Mind Strength	4		Usuário	Eleva o Attack Power
柔気	Mind Softness	4		Usuário	Contra-Ataque automático
光勁	Strong Light	5	*	Usuário	Aumenta Defense, diminue Attack
闇勁	Strong Gloom	5	*	Usuário	Aumenta Attack, diminue Defense
千光	Thousand Lights	10	*	1 In	Dano não-elemental
銀牙	Silver Fang	20	*	T In	Dano não-elemental

Elehayym Van Houten

Nome em Japonês	Nome em Inglês	EP	Gear	RdA	Descrição
リグ・ボルト	Rig . Bolt	2	*	1 In	Dano pelo elemento Vento
ルド・ランス	Rud . Lance	2	*	1 In	Dano pelo elemento Terra
エラ・キューブ	Era . Cube	2	*	1 In	Dano pelo elemento Fogo
レイ・アイス	Rei . Ice	2	*	1 In	Dano pelo elemento Água
リグ・バーン	Rig . Horn	6	*	Area	Dano pelo elemento Vento (2x)
ルド・ストーム	Rud . Storm	6	*	Area	Dano pelo elemento Terra (2x)
エラ・ドラゴン	Era . Dragon	6	*	Area	Dano pelo elemento Fogo (2x)
レイ・ミスト	Rei . Mist	6	*	Area	Dano pelo elemento Água (2x)
リグ・ウェイブ	Rig . Wave	10	*	T In	Dano pelo elemento Vento (3x)
ルド・ゴースト	Rud . Ghost	10	*	T In	Dano pelo elemento Terra (3x)
エラ・ラーゴ	Era . Largo	10	*	T In	Dano pelo elemento Fogo (3x)
レイ・ロード	Rei . Road	10	*	T In	Dano pelo elemento Água (3x)

Shitan Uzuki

Nome em Japonês	Nome em Inglês	EP	Gear	RdA	Descrição
小波	Small Wave	2	*	1 Al	Recupera HP
練気	Refined Spirit	2	*	Usuário	O próximo Ether usado por Shitan afeta a todos
風聖衣	Wind Holy Clothes	4	*	1 Al	Defesa contra o elemento Terra
地聖衣	Earth Holy Clothes	4	*	1 Al	Defesa contra o elemento Vento
火聖衣	Fire Holy Clothes	4	*	1 Al	Defesa contra o elemento Água
水聖衣	Water Holy Clothes	4	*	1 Al	Defesa contra o elemento Fogo
緑掌	Connect Palm	3		1 Al	Cura Status negativos do corpo
霊掌	Soul Palm	3		1 Al	Cura Status negativos da mente
光香	Light Incense	2	*	1 Al	Aumenta Defense, diminue Attac
闇香	Darkness Incense	2	*	1 Al	Aumenta Attack, diminue Defens
仙勁	Strong Hermit	6		1 Al	Aumenta Agility

Ricardo Banderas

Nome em Japonês	Nome em Inglês	EP	Gear	RdA	Descrição
鋼の剣	Steel Fist	2		Usuário	Aumenta Attack
鋼の肉体	Steel Flesh	2		Usuário	Aumente Defense
鋼の精神	Steel Mind	2		Usuário	Aumenta Ether Defense
鋼の闘気	Steel Fight Spirit	4	*	1 In	Dano não-elemental

Bartholomei Fatima

Nome em Japonês	Nome em Inglês	EP	Gear	RdA	Descrição
ワイルドスマイル	Wild Smile	2	*	1 In	Diminue Accuracy
ゴールドショット	Gold Shot	2	*	1 In	Dano não-elemental
ホワイトローブ	White Globe	3		Usuário	Iguala o dano
レッドコロン	Red Cologne	4		Usuário	Aumenta Attack Power
ブルーコロン	Blue Cologne	6		Usuário	Aumenta Accuracy e Evade
ホワイトコロン	White Cologne	6		Usuário	Contra-ataque automático
ウィンドモード	Wind Mode	4	*	1 Al	Adiciona Vento à arma
アースモード	Earth Mode	4	*	1 Al	Adiciona Terra à arma
ファイアモード	Fire Mode	4	*	1 Al	Adiciona Fogo à arma
ウォーターモード	Water Mode	4	*	1 Al	Adiciona Água à arma

Billy Lee Black

Nome em Japonês	Nome em Inglês	EP	Gear	RdA	Descrição
浄化の光	Cleansing Light	2		1 Al	Anula todos os Status negativos
癒しの光	Healing Light	2	*	1 Al	Recupera HP
聖なる光	Holy Light	4	*	T Al	Recupera HP
女神のエール	Goddess' Yell	4		1 Al	Aumenta Agility
女神の眼差し	Goddess' Predilection	4		1 Al	Aumenta Defense
風の盾	Wind Shield	4	*	1 Al	Defesa contra o elemento Vento
地の盾	Earth Shield	4	*	1 Al	Defesa contra o elemento Terra
火の盾	Fire Shield	4	*	1 Al	Defesa contra o elemento Fogo
水の盾	Water Shield	4	*	1 Al	Defesa contra o elemento Agua
女神の気合い	Goddess' Spirit Fusion	8		1 Al	Revive um alvo morto

Emeralda

Nome em Japonês	Nome em Inglês	EP	Gear	RdA	Descrição
リグ・ダーム	Rig . Dam	3	*	1 In	Dano pelo elemento Vento (2x)
ルド・フィスト	Rud . Fist	3	*	1 In	Dano pelo elemento Terra (2x)
エラ・ゴルド	Era . Gold	3	*	1 In	Dano pelo elemento Fogo (2x)
レイ・アルオム	Rei . Arrow	3	*	1 In	Dano pelo elemento Água (2x)
リグ・オメガ	Rig . Omega	6	*	T In	Dano pelo elemento Vento (3x)
ルド・ホルス	Rud . Host	6	*	T In	Dano pelo elemento Terra (3x)
エラ・ジスト	Era . Geist	6	*	T In	Dano pelo elemento Fogo (3x)
レイ・ドーム	Rei . Dome	6	*	T In	Dano pelo elemento Água (3x)

Maria Belthasar

Nome em Japonês	Nome em Inglês	EP	Gear	RdA	Descrição
ロボビーム	Robo Beam	2		1 In	Dano não-elemental
ロボミサイル	Robo Missile	4		1 In	Dano não-elemental
ロボパンチ	Robo Punch	5		Área	Dano não-elemental
ロボキック	Robo Kick	8		Área	Dano não-elemental
グラビトン砲	Graviton Cannon	30		T In	Dano não-elemental

Chu Chu

Nome em Japonês	Nome em Inglês	EP	Gear	RdA	Descrição
森の踊りS	Forest Dance / Forest Dance S	2	*	1 Al	Recupera HP
コルンの祈り	Korun's Prayer	2		1 Al	Remove Status negativos do corpo
マルムの祈り	Marum's Prayer	2		1 Al	Remove Status negativos da Mente
死んだふり	Death Sentence	2		Usuário	Causa o Status Fake Death
乙女キッス	Maiden Kiss	8		Usuário	Revive a si mesmo após ser morto
森の風	Forest Wind	4		1 In	Dano pelo elemento Vento
大地の住人	Earth's Inhabitants	6		Área	Dano pelo elemento Terra
太古の神秘	Old Big's Secret	10		T In	Dano não-elemental

mejado, enquanto *T* indica que todos os alvos de um tipo (inimigos / aliados) serão afetados; *AREA* indica que todos aqueles que estiverem na área alvo sofrerão os efeitos da mágica. Em seguida, os dois tipos de alvos possíveis, sendo *Al* para aliados e *In* para inimigos. No caso de magias que afetem à áreas, as duas ultimas letras (designadoras de tipos) deixam de existir, uma vez que todos os alvos, sejam eles inimigos ou aliados, SERÃO englobados no raio de ação.

Por fim, DESCRIÇÃO, que, como o próprio nome diz, faz um breve comentário a respeito dos efeitos do Ether (cura, proteção, dano elemental, etc...).

Exemplos? Claro. Peguemos o Ether 症しの光 / Healing Light (respectivamente, localizados nos campos *Nome em Japonês* e *Nome em Inglês*) de Billy Lee. Ela tem um custo de 2 Ether Points (como o mostrado no campo *EP*), afeta a um único aliado alvo (*1 Al* em *RdA*), também faz parte do panteão de Ethers do Gear Henmazuo (* em *Gear*) e recupera um pouco de HP (ou, como mencionado no tópico Gear Ability, remove do Armor quaisquer Status negativos). Nada muito complicado.

De volta ao menu principal

Finalmente as últimas opções do menu principal. Em MEM você tem acesso ao seu memory card, podendo ver o que há nele (como no próprio Memory Manager ou mesmo em games como Wild Arms, com os respectivos ícones). Caso esta opção seja acessada em dungeons, cidades ou quaisquer outros locais, somente duas opções estarão disponíveis, sendo elas *LOAD* e *EXIT*. Load dá a você a opção de, em qualquer lugar, carregar novamente seu último jogo salvo (talvez por alguma bobagem feita ou algo do gênero). Exit retorna ao menu anterior. Todavia, quando acessada sobre um *Memory Block* (aqueles blocos amarelos, flutuantes, com inscrições estranhas) ou estando no mapa, então uma terceira opção será iluminada, o *SAVE*. Assim, aqui você também tem a oportunidade de gravar seu progresso.

A última opção do menu principal dispensa comentários: EXIT.

E, finalmente, o sistema de batalhas!

Explicados os conceitos básicos dos menus, partamos então para outro ponto crucial de Xenogears: o sistema de batalhas. Como o dito em edições passadas, este incrível título da Square adota uma forma diferente de se participar de batalhas. Você não somente ataca, como também monta combos, Skills e tantas outras opções. Mas, antes de abordar os combates propriamente ditos, vejamos alguns pontos pré-batalha.

Assim como em Final Fantasy e tantos outros do gênero, Xenogears adota o processo de combates aleatórios. Ou seja, os oponentes aparecem em locais, número e posições indefinidos. Mas existe um grande problema quanto a isso. Diferente dos demais games da Square, Xenogears carrega as batalhas antes mesmo de entrar nelas (em FFVII, por exemplo, primeiro entrava-se naquele conhecido efeito de "sugar a tela a partir do centro" para só então ler o CD). Isso, claro, garante a você certa liberdade de ação tendo em vista o já anunciado desafio. Por outro lado, isso mostra a ineficácia do método. "Certa liberdade" inclui correr, parar e subir escadas, caír, além de uma ou outra ação. Todavia, saltos e transições de áreas são impensáveis. "Mas e daí? Não são atos tão importantes assim...". Bem, caso você tenha dito isso, com certeza não atingiu pontos como a Babel Tower (não a novela...), onde saltos precisos são essenciais. Apenas um exemplo para se ter uma idéia da gravidade da falha: você está prestes a saltar por sobre um grande abismo que separa a última plataforma e seu destino final. Ao fundo deste, o início da torre. Você toma distância, corre e faz um salto teste, verificando que você poderia chegar lá. Com certo esforço, mas chegaria. É então que você se prepara para o salto definitivo. Seus personagens com a energia bastante baixa e sua paciência no talo (as prováveis últimas duas horas de subida devem ter sido maçan-

tes...). Você acelera os propulsores do Gear ao máximo e, na beira do abismo, você descobre que o botão de salto não mais funciona, fazendo-o voltar ao início da torre... A princípio você sente o ímpeto de estilhaçar o controle, quando tem a péssima surpresa de enfrentar um grupo daqueles robôs difíceis, que soltam Ethers que consomem 1200 de seu HP já não muito alto... Isso era tudo o que você poderia querer!

Deixando o sarcasmo de lado, o que temos a dizer é: tenha extremo cuidado com seus saltos. Se você perceber que o CD está sendo lido, pare imediatamente de fazer o que quer que esteja fazendo, em especial tentar saltar sobre obstáculos e abismos que levam ao início de uma escalada de duas horas...

Nas batalhas...

Apesar de simples, o sistema de batalha de Xenogears pode causar diferentes estados ou sensações à primeira vista (ou ao menos até que o jogador se acostume a utilizá-lo). O básico dos comandos é formado por dois anéis de ação, contendo cada um seus próprios representantes para Gears e personagens. O HP (para combatentes a pé, o HP MAX sucede este valor) é representado pelos números acima das barras de Time e à direita das fotos dos personagens.

Em seguida, a barra denominada Time, que se baseia no Agility individual de cada máquina / personagem, e indica quando um ataque está pronto para ser lançado. Para o caso destes últimos, a Time Bar torna-se um marcador com várias divisões, localizada no canto inferior esquerdo da tela. Estas divisões (no máximo 7, e indicadas ao pé do marcador) são chamadas de AP, os afamados Action Points, que são gastos para se efetuar os combos e Skills.

"Agora não entendi. Se a Time Bar é usada para se executar as ações, pra que diabos serve a AP Bar, azul e localizada logo abaixo da Time?". Uma ótima pergunta. A barra azul sob a Time Bar não é nada mais que um reservatório. Todo AP não usado no turno é mandado para este local (sendo indicado no marcador AP sob a barra), onde poderá ser usado futuramente. Mas tratemos disso mais adiante.

"Então a Fuel Bar dos Gears funciona desta forma?" você pergunta. Quase. A Fuel Bar, como o próprio nome diz, é o reservatório de energia usada para as ações de sua máquina. Diferente da AP Bar, uma vez zerada, a unidade estará inoperante até a próxima batalha. Além disso, a FB é carregada com a opção Charge (em quantidade proporcional ao Attack Level), enquanto a APB é enchida pelos APs não gastos em um turno, seja por um oponente morrer antes de se completar a Skill, seja pelo combo ter sido interrompido por sua vontade, ou mesmo caso uma Skill que gaste menos AP que o total da barra tenha sido usada. Além disso, a APB é consumida somente para se realizar os Rapid Connected Kill.

Para os Gears, existem ainda algumas outras indicações na tela. Uma delas, localizada logo acima da indicação Fuel no canto inferior esquerdo da tela, é chamado de ATTACK LEVEL. O AL exerce uma incrível influência sobre as características dos mechs. Quanto maior o AL, maior a quantidade de Fuel recarregada com Fuel, maior o leque de combos possíveis de serem realizados, e aumentam a quantidade de energia liberada do gerador para o demais sistemas do Gear. O AL é acumulado mais ou menos como os AP. Você não pode gastar toda a energia liberada para o Gear em um único turno, deixando-a acumular e adicionar um nível ao seu AL. Basta lembrar que um ataque normal somente com □ é o menor custo necessário para se ganhar um nível de ataque. Uma vez atingido certo Attack Level, novos combos podem ser acessados, consumindo ALs. Combos que se iniciem com □ gastam um nível, com △ usam dois e com ○ valem-se de três níveis de Attack.

E falando em sistemas de Gear, o quadro à direita da tela dá exatamente indicações sobre o estado geral da máquina. Booster informa se o sistema de Boost está ou não ativado. Power Output é a quantidade de energia liberada do gerador para os gastos do Gear. Quanto maior, mais ações ele é capaz de realizar ou maior é a eficiência de tais ações. Hyper Mode é um caso especial, a ser explicado com detalhes juntamente com o *Infinity Attack Level*. Mas, no geral, o HM é um índice da chance em porcentagem de um Gear atingir o level Infinity de AL. Armor Loss é a quantidade de avarias na couraça do Gear. Este valor influencia no dano recebido. Quanto mais danificada a armadura, mais dano será recebido. Ethers de recuperação de HP, como já dito, recuperam tal índice. Por último, o AGI Level. É o nível de velocidade do mech. Funciona como substituinte da Agility dos personagens. Redundante dizer, mas quanto mais alto, mais rápida se enche a barra de Time.

Com o básico sobre as indicações explicado, entremos nos pormenores. Cada forma de batalha possui seus próprios detalhes que serão abordados a seguir.

Fora dos Gears

Na maior parte do game você estará fora dos Gears, tendo de lutar com suas próprias mãos. Mas nem por isso você será impedido de entrar em batalhas contra as gigantescas criaturas capazes de enfrentar seus Gears. Perigoso (afinal, com um Defense cerca de 10x menor que o dos oponentes...), mas possível.

Ainda assim existem vantagens em se lutar por si só. Seus ataques não gastam Fuel e sim AP que, se zerado, não leva seu personagem à morte. Além disso, existem itens e Ethers para a recarga de energia, dispensando os custosos Gear Abilities. Além disso, apenas nestas condições é possível se aprender Skills (através do uso constante dos combos, como o explicado na edição 33), o que influencia em muito nas Skills das máquinas. E em níveis mais avançados, você enfrentará inimigos grandes de igual para igual (especialmente mais adiante, com o ganho das Skills de custo 7 AP).

Os comandos possíveis de serem acessados são ativados através de dois círculos, que denominaremos Command Rings, ou simplesmente CRs. Cada CR possui um conjunto de quatro ações que podem ser realizadas em um turno (uma por turno, bem dito). Abaixo, uma representação do primeiro anel.

-ATTACK- Principal ação deste primeiro CR. Este comando permite que se comece um combo, bem como a realização de uma Skill. Ao se acionar esta opção, você deverá escolher seu alvo. Uma vez escolhido, atente ao pequeno diagrama na parte inferior central da tela. Estes são os custos em AP de cada componente do combo. □ custa um AP, ○ dois e △ três. Você tem liberdade para montar sua própria combinação (Custom Combos?) ou seguir, a partir do momento em que você aprender sua primeira Skill, as seqüências indicadas no diagrama, caso queira executar alguma técnica. Aliás, outro ponto interessante do ataque é a ativação das técnicas. Quando você realizar o primeiro ataque com algum dos três botões, todas as seqüências começando pelo botão acionado serão listadas no local onde antes estavam os custos de AP. A partir deste momento, caso queira ativar uma técnica, você deve seguir uma das combinações até o fim. Você pode interromper o combo (e não a Skill, depois que ela tenha sido feita) a qualquer momento, pressionando-se X. Se o oponente sucumbir antes de desferir o último ataque, o combo também será cancelado. Em ambos os casos, os APs restantes são mandados para a barra azul de AP. Exemplos? Claro! Billy Lee, com todas as suas Skills aprendidas, inicia um ataque simples com □. Um pequeno diagrama com todas as combinações possíveis que se

iniciem em □ e culminem em uma Skill será listada, como mostra o esquema. Caso o oponente morra com este primeiro ataque ou mesmo deseje-se realizar somente ele (cancelando com X), então todo o AP não usado será mandado para a Action Points Bar. Mas atenção: se você usar qualquer outra ação em seu turno (Ether, Defense, etc), todos os AP serão consumidos. Em outras palavras, somente o AP excedente de combates será enviado à APB.

Dois toques finais. O primeiro, quanto à velocidade: nunca demore demais entre um botão e outro quando quiser chegar a uma Skill. É possível que o inimigo seja derrotado antes mesmo de se conseguir isso (quando o comando para a técnica é realizado com sucesso, mesmo que o dano já tenha ultrapassado o HP total do alvo, o combo se seguirá até o seu desfecho)! O segundo, quanto ao custo: não é só por que um golpe custa bastante que ele causará muito dano. Certos tipos de inimigo sofrem muito mais dano com golpes de □ ou ▲ que com um custoso ○!

-ETHER: Habilita o uso de magias pelos personagens, com efeitos e raios de ação diversos. Consulte as tabelas para maiores informações.

-DEFENSE: A defesa de seu personagem. Funciona mais como uma forma de passar seu turno que para sua função propriamente designada. O dano total, no final, é praticamente o mesmo...

-ITEM: Como o próprio nome diz, permite ao personagem usar os itens existentes em seu inventário. Lembre-se, contudo, que existem itens impossíveis de se usar em batalha, enquanto outros são próprios para esta.

Caso você force o menu para algum lado (estando sobre Defense, pressionar-se ←, por exemplo), descobrirá um segundo Command Ring, com novas opções.

-RAPID CONNECTED KILL: O principal motivo para se acumular AP em sua barra. Neste local estão listados todos os Skills por você possuídos, precedidos de seus respectivos custos em AP. Assim, é possível se acionar as Skills sem ter o trabalho de realizar o combo! "Só isso?", você se pergunta. Não, ainda há muito mais. Como a APB pode acumular até 28 APs, é possível realizar várias Skills de uma única vez, em seqüência (contanto que se tenha o bastante em AP para pagá-los, claro). Um verdadeiro combo de técnicas! Ótima opção para chefes ou criaturas super poderosas.

-RUN AWAY: O personagem tenta escapar da batalha. Caso tenha sucesso, todos os membros do grupo batem em retirada. Do contrário, ele perde a ação. Mas nada impede que um aliado tente o mesmo logo em seguida, obtendo o sucesso.

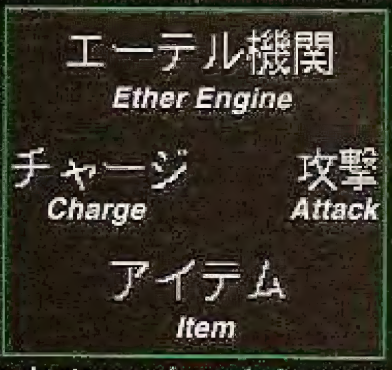
-GEAR RIDE: Estando a pé, esta opção permite que você entre no Gear (caso seja possível, claro: você não vai querer tentar entrar em seu mech enquanto estiver dentro de uma casinha minúscula...). Caso o combatente não possua um Gear, esta opção estará desativada.

-ITEM: Idem ao do anel anterior. Aliás, é o único que se mantém.

Dentro dos Gears

Dentro dos Gears você se sentirá mais seguro, apesar de menos à vontade. As skills possíveis são curtas, a maioria dos Ethers não funcionam de forma realmente efetiva, os itens de recarga de HP não curam HP, e o pior de tudo: uma vez dentro do Gear, você não pode sair dele em batalha, mesmo que a unidade seja neutralizada. Contudo, mesmo assim, são poderosas máquinas e, algumas vezes, serão sua única forma de combater seus inimigos.

Como os personagens solo, os comando a serem utilizados pelos mechs estão divididos em dois anéis de comando. Sem demora, vamos até eles.



-ATTACK: Como no ataque para os personagens, este comando serve tanto para atacar como para desencadear Skills. Todavia, existe um grande defeito para os ataques realizados com Gears: eles gastam Fuel. Cada ataque, cada comando, cada ação resultante do Attack causa um consumo do combustível da máquina. Assim, caso você não controle a quantidade de ataques, é possível que sua unidade caia inútil por falta de Fuel.

Voltando aos Skills dos Gears, eles são bastante simples, baseando-se no Attack Level atual (vide "Nas Batalhas" para maiores detalhes). Universalmente, as técnicas de AL 1 (nível mínimo para a realização de Skills) são acionados com □□ (custo 10 + 40 de Fuel) ou □▲ (10 + 50). Com ▲□ (20 + 70) e ▲▲ (20 + 80) você aciona os Skills do Level 2, enquanto os de terceiro nível podem ser executados com ○□ (30 + 100) e ○▲ (30+110). Um Skill de level 3 consome três níveis de AL, mas nada impede que, estando em AL 3, você use três de nível 1 ou algo do gênero. Existem, contudo, três Skills (uma de cada nível, correspondentes a □○, ▲○ e ○○) que podem ser conseguidas com o uso de equipamentos especiais. Todas elas possuem um custo bastante baixo (10 + 10, 20 + 20 e 30 + 30, respectivamente) e muito poderosas.

Além dos níveis 1, 2 e 3 de AL, há também o Infinity Attack Level, atingível somente após o aprendizado com Gaspar em Shebat. O IAL não é atingido normalmente, acumulando-se energia do reator. Para chegar até ele, você deve estar no AL 3 e esperar (usando Charge, atacando com □ ou qualquer outra coisa que não o tire do AL 3), sempre checando o indicador de Hyper Mode. A cada turno que você se mantiver no Attack Level 3, o valor da porcentagem do Hyper Mode se eleva. Este valor representa as chances que você tem de atingir o Infinity Attack Level (se o Hyper Mode indicar 30%, então você tem 30% de chance de atingir o IAL). Uma vez no IAL, você tem três turnos para atacar com os melhores Skills que tiver (todos acionados com botões normais, e não combos). Após este tempo, o IAL desaparece e você volta ao AL 1.

Último toque: se o personagem não tiver ao menos as seis primeiras Skills, o Gear também não as terá. Ou seja, as técnicas de ambos estão fortemente ligadas. Portanto, cuide de evoluir a ambos!

-ETHER ENGINE: Uso de Ethers e nada mais.

-CHARGE: Recarrega uma certa quantidade de Fuel, dependendo do Attack Level (30 no primeiro, 60 no segundo, 90 o terceiro e 300 no Infinity).

-ITEM: Idem ao dos personagens.

Agora, o segundo CR.

-GEAR OPTION: Para executar os comandos homônimos. Confira o tópico correspondente para mais detalhes.

-RUN AWAY: Idem ao dos personagens.

-BOOST: Ativa ou desativa o Boost Mode, que aumenta o Power Output e o Agility Level, mas consome Fuel extra.

-ITEM: Idem ao dos personagens.

Let's the carnage Begin!

E assim finalizamos nossa matéria explicativa de Xenogears. Nas próximas edições você acompanha a tão esperada estratégia para este incrível game. Até lá!

FLASH GAME

PLAYSTATION
FUTURE COP L.A.P.D.
TIRO/AÇÃO
ELECTRONIC ARTS

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★★

Num futuro onde a lei e a ordem não são aceitos pelo vandalismo (isso acontece há muito tempo na realidade), surge uma nova força, uma nova potência com frieza suficiente para matar, sem o menor remorso. É mais ou menos isso que acontece em Future Cop L.A.P.D., onde toda sua atenção terá de ser fundamental. O estilo de game lembra muito um outro muito sanguinário e divertido, Project Overkill. A visão do game pode ser ajustada com o Select, e você controla uma espécie de carro robô, dando a vantagem de se transformar, tanto em um carro (sem rodas) quanto em robô. Como em geral alguns games apresentam muita facilidade, em Future Cop (mesmo jogando no level mais fácil), você vai penar para acabar com certos inimigos ou completar missões. Sua máquina robótica conta ainda com um bom arsenal, mas você coleta novas armas, mísseis e bombas durante as missões, para nas seguintes poder trocar a artilharia e manuseá-las. A maior vantagem do game é que ele contém cenas em CG muito bonitas e com pouca granulação. Tais cenas vão ser bem constantes durante o final de cada missão. A jogabilidade é muito boa, mas atrapalha um pouco, a ambientação e rotação de tela são muito boas também, não atrapalhando como em alguns games.

PLAYSTATION
KARTIA
RPG/ESTRATÉGIA
ATLUS

GRÁFICO	★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★★

Há algumas edições, mais precisamente na edição 30, você conferiu a avaliação de Rebus, game japonês da Atlus no estilo de Final Fantasy Tactics com Character Design de Yoshitaka Amano. Pois a Atlus dos States acaba de lançar a versão americana com a qualidade de tradução já conhecida. A Atlus opta por deixar o texto o mais próximo do original possível, sem colocar piadinhas americanas como a Working Designs ou mudar nomes de personagens como a Square (se bem que o nome do game mudou de Rebus para Kartia, mas também foi só). Pra quem já jogou o game japonês, esta versão não traz nenhuma novidade (a única vantagem é que, se você não entende "bulhufas" de japonês, mas manja de inglês, poderá curtir o excelente enredo do começo ao fim). Kartia traz gráficos simples para os padrões do Playstation, cenários poligonais simples, personagens 2D, algumas cenas em CG bonitas e coisas do gênero. Mas para compensar, apresenta um sistema de jogo complexo e divertido, que traz uma infinidade de possibilidades para você criar suas próprias armas e monstros. Vale a pena

PLAYSTATION
HEART OF DARKNESS
ADVENTURE
INFOGRAMES/AMAZING STUDIO

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★★

O quê você faria se o seu melhor amigo desaparecesse após um eclipse? A história do game mostra exatamente isso, onde você controla um garoto que teve um dia duro na escola e quando é salvo pelo gongo, vai encontrar seu melhor amigo, um cachorro! Os dois vão para o campo, para desfrutar um pouco e descansar. Em tal dia, ocorre um estranho eclipse e seu cão desaparece. Como um grande amigo, o garoto se prepara para ir atrás de seu cachorro. Os gráficos do game são ótimos, mostrando um pouco de tudo, desde sombras até a movimentação. As cenas em CG são muito bem feitas, não apresentando granulação alguma. Mas o game é muito curto (e olha que ele vem em dois CDs...). As cenas em que você morre (não é nada violento), são bem engraçadas, onde você vira comida de criaturas das sombras e tal. Só a jogabilidade do game que é um pouco lenta nas respostas dos comandos, mas não atrapalham na diversão.

PLAYSTATION
MOTO RACER 2
CORRIDA
DELPHINE/ELECTRONIC ARTS

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★★
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★★

O show não pode parar! Um dos games mais divertidos de todos os tempos ganha sua segunda versão. Moto Racer 2 é o típico game de corrida que você não enjoa rápido, sempre querendo jogar mais e mais. O game está praticamente igual à primeira versão, com a exceção de algumas coisinhas que foram melhoradas, como a opção Editor, que ficou bem mais elaborada e divertida para criar sua própria pista. A diversão do game ainda é muito boa, e além de tudo, ainda apresenta pistas secretas e motos. Se levar em conta que na primeira versão as pistas apenas vinham invertidas. A jogabilidade ainda continua a mesma, excelente, com respostas rápidas e tudo mais. As corridas ganharam mais competitividade e velocidade, desta forma você não vai poder ficar se exibindo com sua moto empinada.

SEGA SATURN

SHINING FORCE 3

RPG

SEGA / CAMELOT

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★★
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★★★

A Sega of America finalmente lança seus últimos títulos programados para o mercado americano Saturn. O último deles, o primeiro episódio de Shining Force III. A Sega sequer utiliza a designação Scenario I, uma vez que não planeja lançar as demais partes da saga (algo descontentador para quem mergulhou de cabeça na história do game). Mesmo assim o trabalho não decepciona. A maioria das vozes foi dublada, todos os textos traduzidos e várias outras implementações. Claro, existe também o outro lado da moeda (algumas frases ficaram sem sentido e alguns dizeres de personagens tornaram-se patéticos), o que não torna este game menos cativante. Ponto para a Sega.

NINTENDO 64

IGGY'S RECKIN' BALLS

CORRIDA

ACCLAIM

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★½

Quem jogou Rock'n Roll Racing, vai gostar do estilo do jogo. É praticamente a mesma coisa, só que você vai controlar bolas! As corridas são animais e não tão simples, apresentando uma grande leva de personagens secretos e invocados, sem contar a grande quantidade de pistas secretas que são liberadas conforme forem acabando as pistas iniciais. O game aparenta ser bem infantil, mas se engana quem pensa isso, pois o jogador tem que ser hábil com os comandos. Pode-se dizer que este game vai lembrá-lo dos tempos do Sonic do Mega. Os sons do game são ótimos (parece que algumas empresas estão sabendo aproveitar bem os recurso do console) e a jogabilidade é razoável, onde a dificuldade vai ficar para aqueles que ainda não dominam bem o controle analógico. Mas este você não pode deixar de jogar, pois é 100% obrigatório!

NINTENDO 64

DEADLY ARTS

LUTA

KONAMI

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★★

A versão americana de G.A.S.P finalmente chega. O game é bem simples, não trazendo nada de complexo, e muito menos nada de inovador da versão japonesa. As seqüência de comandos para realizar os golpes são bem simples, os personagens também não são muitos. O legal do game é poder criar o seu personagem (algo do tipo Rival Schools), podendo escolher cabelo, feições, tamanho, definir o físico e escolher se ele será homem ou mulher. Em seguida você poderá escolher se quer que ele aprenda seqüências de golpes simples e comandos, aí vai entrar algum personagem de sua escolha que vai bancar o professor. Toda vez que derrotá-lo, você acumula pontos que liberam combos e seqüências de golpes, ou novos golpes para seu personagem. Os gráficos ficaram um pouco sem graça, e o pior de tudo é que você usa apenas dois botões de ataque. No geral o game é até interessante e vale a pena conferir.

NINTENDO 64

GT 64

CORRIDA

OCEAN

GRÁFICO	★★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★★

Mais corrida! O console da Nintendo está correndo bastante com games de corrida. GT 64 não deixa por menos, mostrando bons gráficos (se bem que mistura um pouco gráficos 2D com 3D), tanto de cenário quanto dos carros. O desenho das pessoas que simulam o público estão bem feitos, só perdem forma quando seu carro está parado perto de alguém. Os carros são bem rápidos e os comandos são meio devagar, exigindo bastante cautela na hora das curvas. Claro que se você for um grande piloto, vai conseguir fazer curvas com o carro de lado, evitando grandes batidas que podem acarretar numa péssima posição na hora da largada. O desafio do game é ótimo, as pistas são cheias de curvas fechadas e quebradas. Em relação a outros games de corrida que já apareceram no N64, digamos que GT 64 é apenas mais um game. Mas isso não quer dizer que a diversão seja ruim, pelo contrário, é muito boa!

MULTIMÍDIA

Tom Clancy's RAINBOW SIX

Este gênero de estratégia e ação, do tipo militar, parece ser a nova onda de jogos no momento para PC.

Um bom exemplo, um dos nomes mais comentados deste ano, com o mesmo tema, Commandos: Behind The Enemy Lines, que já foi mostrado na Gamers de número 33; Spec Ops, e um dos melhores games da atualidade, que um feliz proprietário de um Playstation já deve saber, nada mais nada menos que Metal Gear Solid, da Konami. Sem mencionar Mission Impossible e Goldeneye, que talvez o mais animal cartucho de N64 até agora, que tem muito realismo e armas como o rifle de longa distância. Tudo leva a crer que este gênero irá pegar, um bom exemplo chama-se Rainbow Six, já mostrado na E3.

Rainbow Six será lançado juntamente com um livro assinado pelo famoso Tom Clancy, um autor americano que já publicou livros como: Caçada ao Outubro Vermelho, Perigo Real e Imediato e Jogos Patrióticos.

Neste game você controla uma equipe anti-terrorista, a famosa S.W.A.T., que recrutou um dos melhores e mais experientes agentes do mundo.

Graficamente, o game está muito bom, ótimos backgrounds, personagens bem detalhados e tudo se move excepcionalmente rápido. O som e os efeitos sonoros estão demais, e o melhor de tudo são as vozes dos personagens que são de atores reais. Os SFX das armas estão muito realistas, ajudando a dar um clima todo especial ao jogo. A jogabilidade de Rainbow Six é muito envolvente, onde o jogador seleciona os grupos de agentes, armas a serem usadas, e traça o plano de como o grupo irá executar a ação, usando um mapa 3D do ambiente.

FICHA TÉCNICA

Raibow Six

Red Storm Entertainment

Estratégia/Ação

1 a 16 Jogs. via rede ou internet

AVALIAÇÃO

GRÁFICO	8
SOM	8
JOGABILIDADE	8
ORIGINALIDADE	8
DIVERSÃO	8
COTAÇÃO FINAL	8

REQUERIMENTOS

Pentium 200MHz, 16Mb de RAM
100 HD, Win95
Compatível com:
16-bit SVGA ou maior

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Mais um jogo oficial está pintando em seu PC, agora é a vez de Superbike World Championship, mais uma produção da Italiana Milestone, a mesma da série Screamer.

Você poderá criar sua própria série de campeonato, com times e pilotos reais, manipulando o desempenho de suas máquinas, tipo Ducati 916, Honda RC 45, Kawasaki ZX7R, Yamaha YZF e Suzuki GSXR.

O game possui uma textura bem detalhada, tanto dos objetos das pistas, como em seu cenário. A instalação é bastante fácil, nenhum problema, mas quando você jogar pela primeira vez, notará que os gráficos aparentemente são ruins e o jogo meio que lento. Inicialmente há três opções: Single Player ou Multiplayer (via modem ou rede) e a opção de visitar a Superbike World.

Em Superbike Wold, você irá encontrar muitas informações sobre a série de Superbike, inclusive uma avaliação da história completa dos campeonatos até 1997 e também informação sobre os pilotos participantes, veículos e pistas. A quantidade e a qualidade das informações é de impressionar, a Milestone usou uma técnica neste jogo para deixá-lo o mais realístico possível, números e dados da vida real como, por exemplo, ruas, números de telefones de restaurantes e hotéis.

Se você quer mais emoção no game, experimente a opção Multiplayer, por rede ou até mesmo a necessária Internet, podendo jogar até oito motoqueiros de uma só vez, e tente chegar em primeiro lugar.

FICHA TÉCNICA

Superbike World Championship

Virgin Interactive

Corrida

1 a 8 Jogadores

AVALIAÇÃO

GRÁFICO	8
SOM	7
JOGABILIDADE	7
ORIGINALIDADE	7
DIVERSÃO	8
COTAÇÃO FINAL	7

REQUERIMENTOS

Pentium 133MHz. - 16Mb de RAM - DirectX 5.0 - SB
Compatível com:
3Dfx. Glide.

SHOGO 昇剛

mobile armor division

Shogo: Mobilie Armor Division (antes conhecido como Riot) foi editado pela Monolith Prodution com um orçamento apertado.

O jogo é um tipo de Anime "espacial", onde os jogadores devem completar várias missões a pé ou dentro de um dos quatro mechs gigantescos. Isto significa que os gráficos têm que ser dos mais realistas.

São usadas animações de esqueletos, embora as pessoas achem um pouco "corpulentos" graças ao modo como cruzam as suas articulações, ao invés de dobrar, porém, a animação é muito fluida

Onde os modelos realmente ganham vida é com os mechs; aqui, as articulações parecem perfeitas. Eles têm habilidade de se transformar de um mech ambulante para um veículo voador com toda a facilidade que você esperaria de qualquer clássico com uma base de animação.

Raios coloridos, labaredas como em Quake e Unreal são executados em Shogo sem problema nenhum. A atenção para os detalhes não param por aí, com marcas de balas nas paredes e inimigos feridos que espirram sangue, enfraquecem e reagem ao serem atingidos.

Os efeitos especiais também somam ao gameplay, em combate mecanizado, suas máquinas podemcausar tanto dano que uma cidade inteira é obscurecida em fumaça e lhe permite enganar totalmente seu oponente ou surpreendê-lo quando ele vier por trás de você. Quando você bate em um oponente ou quando você é atingido há muito realismo. E não se esquecendo que a LithTech é totalmente baseada na tecnologia Direct3D, juntamente com OpenGL, onde você tem uma máquina que vai praticamente trabalhar com qualquer sistema.

As explosões que ocorrem no game, são bastante fortes, não fique perto de nenhuma delas, tanto que dá para estrondar até as paredes; os ruídos dos passos são bem audíveis e também somam-se ao gameplay, como em Quake II ou Unreal.

As músicas do game são bem dinâmicas, com loads mais rápidos que as de Unreal. Há bastante variações de músicas para você não se aborrecer ao longo do game. Tudo é de boa qualidade e toda as melodias se ajustam ao tema, tendo algumas músicas cantadas até mesmo em japonês! As músicas também são usadas para grandes efeitos em algumas áreas do game. Os desenhistas optaram por não ter nenhuma música durante alguns lugares, como caminhando em um quarto vazio, espiando por portas, você não ouve nada mais que seu passos. Quando o edifício é invadido de repente por soldados inimigos, a música imediatamente se torna uma furiosa batida de combate.

Resumindo, Shogo: Mobilie Armor Division tem tudo para desbancar tanto Quake II, como Unreal. É só jogar e provar.

FICHA TÉCNICA

SHOGO: Mobile Armor Division	
Monolith	
Ação	
1 a 8 Jog. (IPX, LAN, TCP/IP)	

AVALIAÇÃO

GRÁFICO	9
SOM	9
JOGABILIDADE	8
ORIGINALIDADE	8
DIVERSÃO	9
COTAÇÃO FINAL	9

REQUERIMENTOS

Pentium 166MHz. - 32Mb de RAM - Win 95/98
Compatível com:
3Dfx ou Direct 3D comp.

THE KING OF FIGHTERS '98
THE SLUGFEST

O melhor game da série KOF já começa a causar o maior "auê". A galera está atrás de combos cada vez melhores, e a Gamers, como sempre, traz eles para você. Na edição passada já foram 11 personagens, agora mais 19 e na próxima os 20 restantes. São páginas e páginas recheadas de golpes para você bater pra valer. Lembrando também que você pode mandar seus combos inéditos para a redação, nós teremos o prazer de publicá-los.

COMANDOS

A: Soco Rápido
B: Chute Rápido
C: Soco Forte
D: Chule Forte

LEGENDA

(C) - combos que funcionam apenas com o oponente no canto da tela
(DM) - combos que utilizam os DM (Danger Moves), necessitam estar com bolinha na barra de power (Advanced) ou com energia piscando ou barra de power cheia (Extra)
(HD) - combos que causam um dano muito alto, cerca de 3/4 da energia do oponente
(XX) - combos extremamente difíceis de se fazer, que exigem muita habilidade e precisão
(INF) - combos infinitos, que podem ser feitos repetidamente resultando em um combo contínuo
(MAX) - necessita ser feito no modo MAX, ou seja, com barra de Time ativada e bolinha na barra de power (Advanced) ou com a energia piscando e barra de power cheia (Extra)
(DIZ) - combos que tonteiam o adversário
(BUG) - combos que funcionam apenas por causa de um bug do jogo, por uma falha na programação do game
(CSP) - combos que iniciam com um Crossup, ou seja, uma voadora que pega nas costas do adversário
(2nd) - combos que necessitam mais que 3 bolinhas na barra de power (no modo Advanced), ou seja, do 2º personagem de seu time em diante
(*) - combos inéditos (que surgiram na '98)
(+) - combos que utilizam Chain Combos
(++) - Chain Combos ou Combos Gerais que podem ser realizados mas não conectam (podem ser cancelados mas não contam hit)
(+++) - vide descrição do combo

Você já deve ter conferido a legenda de golpes na edição passada, mas para aqueles que perderam, vamos publicá-la novamente (aí ao lado) para ninguém ficar de lado.

ART OF FIGHTING TEAM

CONTINUAÇÃO...

RYO SAKAZAKI '95

Golpes de Comando

Ice Pillar Split:
→ + A

Golpes Especiais

Tiger Projectile:
↓↘→ + A/C
Aerial Tiger Projectile:
↓↘→ + A/C (no ar)
Build Power:
→↓↘ + A/C
Illusion Punch:
→←→ + A/C
Flying Swallow Gale Leg:
→↘↓↙← + B/D
Kyokugen Style Rapid Fist Dance:
←↙↓↘→ + A/C (de perto)

Danger Moves

Supreme King Flying Roaring Fist:
→←↙↓↘→ + A/C
Tiger Boisterous Dance:
↓↘→←↙↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ B, A em pé
5: ↓ B, B em pé
6: ↓ A, ↓ A, A em pé
7: ↓ B, ↓ A, A em pé
8: ↓ B, ↓ B, A em pé
9: ↓ B, ↓ B, ↓ B
10: ↓ B, A em pé, A em pé
11: ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ B
12: ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ B, B em pé
13 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
14 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
15 (++): ↓ B, ↓ B, → + A
16 (++): ↓ B, A em pé, → + A
17 (++): ↓ B, B em pé, → + A
18 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
19 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
20 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + A
21 (++): ↓ B, A em pé, A em pé, → + A
22: C em pé, → + A
23: D em pé, → + A
24: ↓ C, → + A
25 (++): ↓ D, → + A

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (A - 3 hits) (C - 4 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙← + B ou D (B - 3 hits) (D - 5 hits)

Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, ←↙↓↘→ + A/C, →↓↘ + A/C ou Pulo com A - D ou CD
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + A ou C, então →↓↘ + A ou C imediatamente após o final do golpe anterior, ou substitua →↓↘ + A ou C por Pulo com A ou B ou C ou D ou voadora com CD (? hits)

(DM, HD, MAX) Combo 5:
Pulo com C/D, C/D em pé, →←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →←↙↓↘→ + A ou C
Nota: com a barra de power n máximo causa muito dano. S não estiver no máximo também faz combo (? hits)

(CSP, DM) Combo 6:
voadora nas costas com C/D ↓ B, ↓ C, cancelado em +++
Descrição: voadora nas costa com com soco ou chute forte ↓ chute rápido, ↓ soco fort cancelado em:
- ↓↘→ + A
- →↘↓↙← + B ou D
- →↓↘ + A ou C
- ←↙↓↘→ + A ou C, →↓↘ A/C ou Pulo A - D ou CD
- →←↙↓↘→ + A ou C

Combo 7:
↓ B, B em pé ou AA em pé em +++
Descrição: ↓ chute rápido chute ou soco rápido em p cancelado em +++
- →↘↓↙← + B ou D
- →↓↘ + A ou C
- ←↙↓↘→ + A ou C, →↓↘ A/C ou Pulo A - D ou CD

(DM) Combo 8:
Pulo com C/D, C/D em pé ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soc ou chute forte, soco ou chut forte em pé cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A ou C

ROBERT GARCIA

Golpes de Comando

Dragon Flip Kick:
→ + B
Dragon Bash Fist:
→ + A

Golpes Especiais

Attacking Dragon Fist:
↓↘→ + A/C
Dragon Fang:
→↓↘ + A/C
Dragon Slice Flight:
→↓↘ + B/D
Flying Swallow Whirlwin Leg:
→↘↓↙← + B/D
Flying Swallow Dragon Go Leg:
↓↙← + B/D (no ar)
Kyokugen Style Rapid Le Dance:
←↙↓↘→ + B/D

Danger Moves

Supreme King Flying Roarin Fist:
→←↙↓↘→ + A/C
Dragon Boisterous Dance:
↓↘→←↙↓↘→ + A/C

Shadowless Gale Heavy Step Leg:
↓↘→↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, ↓ B
3: ↓ B, ↓ A
4: ↓ B, ↓ B
5 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
6 (++): ↓ A, ↓ B, → + B
7 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
8 (++): ↓ B, ↓ B, → + B
9: C em pé, → + B
10: ↓ C, → + B
11 (++): ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte ou chute, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (3 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↘↓↙← + B ou D (B - ? hits) (D - ? hits)

(*, +) Combo 4:
Pulo com C/D, ↓ B, B em pé, →↘↓↙← + D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, chute rápido em pé cancelado em →↘↓↙← + D
Nota: com B não parece emendar em combo (6 hits)

(C) Combo 5:
Pulo com C/D, C em pé, ←↙↓↘→ + B/D, →↓↘ + B/D ou →↓↘ + A/C ou pulo com A - D, CD
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + B ou D então faça →↓↘ + B ou D, ou →↓↘ + A ou C, ou pulo com A - D ou CD (? hits)

ROBERT GARCIA '95

Golpes de Comando

Dragon Flip Kick:
→ + B
Dragon Bash Fist:
→ + A

Golpes Especiais

Dragon Projectile:
↓↘→ + A/C
Dragon Fang:
→↓↘ + A/C
Dragon Slice Flight:
→↓↘ + B/D
Flying Swallow Whirlwind Leg:
→↘↓↙← + B/D
Flying Swallow Dragon God Leg:
↓↙← + B/D (no ar)
Illusion Kick:
→←→ + B/D

Danger Moves

Supreme King Flying Roaring Fist:
→←↙↓↘→ + A/C
Dragon Boisterous Dance:
↓↘→←↙↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, ↓ B
3: ↓ B, ↓ A
4: ↓ B, ↓ B
5 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
6 (++): ↓ A, ↓ B, → + B
7 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
8 (++): ↓ B, ↓ B, → + B
9: C em pé, → + B
10: ↓ C, → + B
11 (++): ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte ou chute, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (3 hits)

(+) Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé, → + B, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em → + B e cancelado com →↘↓↙← + B ou D (B - ? hits) (D - ? hits)

YURI SAKAZAKI

Golpes de Comando

Swallow Wing:
→ + B

Golpes Especiais

Tiger Gleam Fist:
↓↘→ + A/C
Lightning Gleam Fist:
↓↘→ + B/D
Yuri Super Upper:
→↓↘ + A/C
Yuri Super Upper Finisher:
→↓↘ + C (após Yuri Super Upper com C)
Yuri Super Knuckle:
↓↙← + A/C
Yuri Super Revolving Leg:
↓↙← + B/D
Hundred Violent Slaps:
→↘↓↙← + A/C

Danger Moves

Supreme King Flying Roaring Fist:
→←↙↓↘→ + A/C
Flying Swallow Phoenix Leg:
↓↘→↘↓↙← + B/D
Flying Swallow Violent Pierce:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, ↓ A, ↓ A
4: ↓ B, ↓ B, ↓ A
5: ↓ B, ↓ B, ↓ B
6: ↓ A, A em pé, A em pé
7: ↓ B, A em pé, A em pé
8 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
9 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
10 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + B
11 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
12: ↓ B, ↓ C
13: C em pé, → + B
14: ↓ C, → + B
15: ↓ B, ↓ C, → + B
16 (++): ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + A
Nota: ↓↘→ + C não emenda combo. C em pé pode ser substituído por ↓ B, ↓ C então ↓↘→ + A (3 hits)

(+) Combo 2:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, ↓ A, →↓↘ + C, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido, ↓ soco rápido cancelado em →↓↘ + C, então termine com →↓↘ + C (7 hits)

(+) Combo 3:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↓↙← + B
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido, ↓ soco rápido cancelado em ↓↙← + B
Nota: ↓↙← + D não emenda em combo. ↓ B, ↓ A, ↓ A pode ser substituído por ↓ C em pé (? hits)

(DM, +) Combo 4:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↓↘→↓↘→ + soco
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido, ↓ soco rápido cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (? hits)

YURI SAKAZAKI '95

Golpes de Comando

Swallow Wing:
→ + B

Golpes Especiais

Tiger Projectile:
↓↘→ + A/C
Reverse Gleam Fist:
↓↙← + A/C
Lightning Gleam Fist:
↓↘→ + B/D
Hundred Violent Slaps:
→↘↓↙← + B/D

Danger Moves

Supreme King Flying Roaring Fist:
→←↙↓↘→ + A/C
Flying Swallow Phoenix Leg:
↓↘→↘↓↙← + B/D
Flying Swallow Violent Pierce:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, ↓ A, ↓ A
4: ↓ 1B, ↓ B, ↓ A
5: ↓ B, ↓ B, ↓ B
6 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
7 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
8 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + B
9 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
10: ↓ B, ↓ C
11: C em pé, → + B
12: ↓ C, → + B
13: ↓ B, ↓ C, → + B
14 (++): ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↘→ + A
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↘→ + A
Nota: ↓↘→ + C não emenda combo. C em pé pode ser substituído por ↓ B, ↓ C então ↓↘→ + A (3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé,

↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙← + A ou C
Nota: ↓↘→ + C não emenda em combo. O C em pé pode ser substituído por ↓ B, ↓ C então ↓↙← + A ou C (3 hits)

(DM +) Combo 3:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, ou C em pé/agachado, ↓↘→↓↘→ + soco
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido ou soco forte em pé/agachado cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (? hits)

NEW IKARI TEAM

LEONA

Golpes de Comando

Strike Arc:
→ + B (overhead)

Golpes Especiais

Moon Slasher:
(c) ↓↑ + A/C
X Caliber:
(c) ↓↑ + B/D
Baltic Launcher:
(c) ←→ + A/C
Ground Saber:
(c) ←→ + B/D
Sonic Kick:
→ + D (após o Ground Saber com D)
Eye Slasher:
↓↙← + A/C
Earring Bomb:
↓↙← + B/D

Danger Moves

V Slasher:
↓↘→↘↓↙← + A/C (no ar)
Gravity Storm:
↓↘→↓↘→ + A/C
Rebel Spark:
↓↙←↙↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ A, ↓ A, ↓ A
5: ↓ A, ↓ A, ↓ B
6: ↓ B, ↓ A, ↓ A
7: ↓ B, ↓ A, ↓ B
8: ↓ B, ↓ B, ↓ A
9: ↓ B, ↓ B, ↓ B
10: ↓ A, ↓ A, ↓ A, ↓ B
11: ↓ A, ↓ A, ↓ B, ↓ B
12: ↓ B, ↓ A, ↓ A, ↓ B
13: ↓ B, ↓ A, ↓ B, ↓ B
14: ↓ B, ↓ B, ↓ A, ↓ B
15: ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ B
16 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
17 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
18 (++): ↓ A, ↓ A, ↓ A, → + B
19 (++): ↓ B, ↓ A, ↓ A, → + B
20 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
21: C em pé (1 hit), → + B
22: ↓ C, → + B
23: D em pé (1 hit), → + B
24: D em pé (2 hits), → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé/agachado, (c) ↓↑ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé (1 hit) ou agachado cancelado em (c) ↓↑ + A ou C (3 hits)

(+) Combo 2:
Voadora com C/D, ↓ B, ↓ A, ↓ A, (c) ↓↑ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido, ↓ soco rápido cancelado em (c) ↓↑ + A ou C
Nota: ↓ B, ↓ A , ↓ A pode ser substituído por qualquer chain combos que termine com ↓ A (5 hits)

Combo 3:
(c) ←→ + A, pulo, A - D ou CD
Descrição: execute Baltic Launcher, enquanto o oponente estiver no ar, pule e aperte A/B/C/D ou CD (6 hits)

(C) Combo 4:
(c) ←→ + B, C/D em pé ou (c) ↓↑ + A/C
Descrição: quando o oponente estiver no canto, execute (c) ←→ + B, então pegue o oponente ainda no ar com soco ou chute forte em pé ou termine com (c) ↓↑ + A ou C (2 hits)

(DM) Combo 5:
(c) ←→ + A, pulo com, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: execute o Baltic Launcher, enquanto o oponente estiver no ar, pule e execute ↓↘→↘↓↙← + A/C
Nota: o timing deve ser mais rápido que em KOF'97, assim como em KOF'96 (6 hits)

(DM, HD, MAX) Combo 6:
Voadora com C/D, D em pé (2 hits), ↓↙←↙↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé (2 hits) cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + B ou D
Nota: D em pé pode ser substituído por C em pé/agachado (D em pé - 4 hits) (C em pé/agachado - 3 hits) (45% de dano)

(DM, +) Combo 7:
Voadora com C/D, D em pé (2 hits), → + B, ↓↘→↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé (2 hits), → chute rápido cancelado em ↓↘→↘↓↙← + A ou C (5 hits) (25% de dano)

RALF JONES

Golpes de Comando

Não Possui

Golpes Especiais

Vulcan Punch:
A/C rapidamente
Gatling Attack:
(c) ←→ + A/C
Diving Bomb Punch:
(c) ↓↑ + A/C
Aerial Diving Bomb Punch:
↓↘→ + A/C (no ar)
Ralf Kick:
(c) ←→ + B/D
Super Argentine Backbreaker:
←↙↓↘→ + B/D (de perto)

Danger Moves

Blazing Vulcan Punch:
↓↘→↘↓↙← + A/C
Horse-Mounted Vulcan Punch:
↓↙←↙↓↘→ + B/D
Galactica Phantom:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, ↓ A, ↓ A
4: ↓ B, ↓ A, ↓ A

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé/agachado, (c) ←→ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé/agachado cancelado em (c) ←→ + C (5 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé/agachado, A/C repetidamente
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé/agachado cancelado em A/C repetidamente (3 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé/agachado, ←↙↓↘→ + D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé/agachado cancelado em ←↙↓↘→ + D (2 + hits)

(CSP) Combo 4:
voadora nas costas com C, A, ←↙↓↘→ + D
Descrição: voadora nas cost
com soco forte, soco rápi
agachado cancelado e
←↙↓↘→ + D (3+ hits)

(DM) Combo 5:
Pulo com C/D, C em pé/ag
chado, ↓↘→↘↓↙← + A
Descrição: voadora com so
ou chute forte, soco forte em p
agachado cancelado e
↓↘→↘↓↙← + A (? hits)

(DM) Combo 6:
Pulo com C/D, C em pé/ag
chado, ↓↙←↙↓↘→ + B
Descrição: voadora com so
ou chute forte, soco forte em p
agachado cancelado e
↓↙←↙↓↘→ + B (? hits)

CLARK STEEL

Golpes de Comando

Stomping:
→ + B

Golpes Especiais

Napalm Stretch:
→↓↘ + A/C
Frankensteiner:
→↓↘ + B/D
Rolling Cradle:
←↙↓↘→ + C
Argentine Back Breaker:
←↙↓↘→ + D (de perto)
Flashing Elbow:
↓↘→ + A/C (após um arreme
so de comando)
Vulcan Punch:
A/C rapidamente

Danger Moves

Ultra Argentine Backbreake
→↘↓↙←→↘↓↙← + A/C (c
perto)
Running Spree:
←↙↓↘→←↙↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: C em pé (1 hit), → + B
5 (++): ↓ D, → + B

Combos Gerais

(+) Combo 1:
↓ B, ↓ A, ←↙↓↘→ + D, ↓↘
+ A/C
Descrição: chute rápido aga
chado, soco rápido agachad
cancelado em ←↙↓↘→ +
e termine com ↓↘→ + A/C (3
hits)

Combo 2:
Pulo com D, C em pé (1 hit
←↙↓↘→ + D, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com ch

te forte, soco forte em pé (1 hit) cancelado em ←↙↓↘→ + D, e termine com ↓↘→ + soco (3+ hits)

Combo 3:
Pulo com D, C em pé (1 hit), C repetidamente
Descrição: voadora com chute forte, soco forte em pé cancelado com C repetidamente (? hits)

(DM) Combo 4:
Pulo com D, C em pé (1 hit), →↘↓↙←→↘↓↙← + soco
Descrição: voadora com chute forte, soco forte em pé cancelado em →↘↓↙←→↘↓↙← + soco (? hits)

PSYCHO SOLDIER TEAM

ATHENA ASAMIYA

Golpes de Comando

Chain Thigh:
→ + B
Phoenix Bomb:
↓ + B (no ar)

Golpes Especiais

Psycho Ball Attack:
↓↙← + A/C
Psycho Sword:
→↓↘ + A/C
Aerial Psycho Sword:
→↓↘ + A/C (no ar)
Phoenix Arrow:
↓↙← + A/C (no ar)
Psychic Teleport:
↓↘→ + B/D
Classic Psycho Reflector:
→↘↓↙← + B
Neo Psycho Reflector:
→↘↓↙← + D

Danger Moves

Shining Crystal Bit:
→↘↓↙←→↘↓↙← + A/C (pode ser feito no ar)
Crystal Bit Shoot:
↓↙← + A/C (durante o Shining Crystal Bit)
Phoenix Fang Arrow:
↓↘→↓↘→ + B/D (no ar)

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ A, → + B
5 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
6 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
7: C em pé, → + B
8: D em pé, → + B
9 (++): ↓ D, → + B

Combos Gerais

Combo 1:
C em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: soco forte em pé cancelado em →↓↘ + A/C (A - 4 hits) (C - 7 hits)

Combo 2:
Pulo com C, ↓↙← + A/C
Descrição: pulo com soco forte cancelado em ↓↙← + A ou C enquanto estiver no ar (A - 4 hits) (C - 6 hits)

Combo 3:
Pulo com C, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco forte cancelada em →↓↘ + A ou C enquanto estiver no ar (A - 4 hits) (C - 7 hits)

SIE KENSOU

Golpes de Comando

Drunken Hand Slap:
→ + A
Backwards Revolving Thigh:
→ + B

Golpes Especiais

Super Ball Bullet:
↓↙← + A/C
Dragon Talon Attack:
↓↙← + A/C (no ar)
Rapid Dragon Fang: Earth Dragon:
←↙↓↘→ + A
Rapid Dragon Fang: Heaven Dragon:
←↙↓↘→ + C
Dragon Barrage:
→↓↘ + A/C
Dragon Jaw Smash:
←↓↙ + B/D

Danger Moves

Bun to Eat:
↓↙←↓↙← + A/C
Dragon Swifter:
↓↘→↘↓↙← + B
Dragon Raiser:
↓↘→↘↓↙← + D
Hermit Mind Strong Discharge:
↓↘→↓↘→ + A/C (de perto)

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, ↓ A, ↓ A
3: C em pé (2 hits), → + B
4: C em pé (2 hits), → + B
5: ↓ C, → + B
6: ↓ C, → + A
7 (++): ↓ + D, → + B
8 (++): ↓ + D, → + A

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, D em pé, ←↙↓↘→ + A
Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + A (5 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, D em pé, ←↓↙ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé cancelado em ←↓↙ + B ou D (B - 4 hits) (D - 6 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, A em pé, →↓↘ + A/C, pulo com A - D ou CD
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco rápido em pé cancelado em →↓↘ + A ou C, então pule e aperte A/B/C/D ou CD (? hits)

(DM) Combo 4:
Pulo com C/D, D em pé, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, chute forte em pé cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C (? hits)

CHIN GENTSAI

Golpes de Comando

Drunken Walk Gourd-Basket Attack:
→ + A

Golpes Especiais

Gourd-Basket Attack:
↓↙← + A/C
Willow Phosphorous Sagebrush Pigweed:
→↓↘ + A/C
Coiled Pipe Drunken Snoop:
↓↓ + A/C
Full Moon Drunken Snoop:
↓↓ + B/D
Rotary Sky Piercing Fist:
←↙↓↘→ + B/D (após qualquer Drunken Snoop)
Butterfly Attack Fist:
→ + A/C (após ↓↓ + A/C)
Dragon Snake Anti Strike:
↑ + B (após ↓↓ + B/D)

Danger Moves

Roaring Flame Blaze Burn:
↓↘→↓↘→ + A/C
Roaring Flame Invitation:
↓↘→↘↓↙← + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B ,↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ A, A em pé
5: ↓ B, A em pé
6: ↓ B, B em pé
7 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
8 (++): ↓ B ,↓ A, → + A
9 (++): ↓ B, ↓ B, → + A
10 (++): ↓ A, A em pé, → + A
11 (++): ↓ B, A em pé, → + A
12 (++): ↓ B, B em pé, → + A
13 (++): C em pé, → + A
14 (++): D em pé (2 hits), → + A

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C, C em pé, ↓↙← + C
Descrição: voadora com soco forte, soco forte em pé cancelado em ↓↙← + C (5 hits)

(+) Combo 2:
Pulo com C, ↓ B, B em pé, →↓↘ + C
Descrição: voadora com soco forte, ↓ chute rápido, chute rápido em pé cancelado em →↓↘ + C (? hits)

Combo 3:
Pulo com C, C em pé, ↓↓ + A/C, → + A/C
Descrição: voadora com soco forte, soco forte em pé cancelado em ↓↓ + A e seguido por → + A/C (4 hits)

NEO GIRLS TEAM

CHIZURU KAGURA

Golpes de Comando

HandLash:
→ + A
Hop Kick:
→ + B
Slider Kick:
↘ + B

Golpes Especiais

Heavenly Force:
→↓↘ + A/C
Heavenly Slash:
→↘↓↙← + A-D
Heavenly Edge:
↓↙← + A-D (após o Heavenly Slash)
Ancient Echo:
↓↘→ + A/C
Needle Stinger:
↓↓ + A-D

Danger Moves

Ancient Seal:
↓↙←↙↓↘→ + A/C
Heavenly Replication:
↓↘→↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ B, ↓ B
4: ↓ A, ↓ A, A em pé
5: ↓ B, ↓ A, A em pé
6: ↓ B, ↓ B, A em pé
7: ↓ A, ↓ A, → + A
8: ↓ B, ↓ A, → + A
9: ↓ B, ↓ B, → + A
10: ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
11: ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
12: ↓ B, ↓ B, A em pé, → + A
13 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
14 (++): ↓ B, ↓ A, → + B

15 (++): ↓ B, ↓ B, → + B
16 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + B
17 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B
18 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + B
19 (++): ↓ A, ↓ A, ↘ + B
20 (++): ↓ B, ↓ A, ↘ + B
21 (++): 1 ↓ B, ↓ B, ↘ + B
22 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, ↘ + B
23 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, ↘ + B
24 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, ↘ + B
25: C em pé, → + A
26: C em pé, → + B
27: C em pé, ↘ + B
28: ↓ C, → + A
29: ↓ C, → + B
30: ↓ C, ↘ + B
31: D em pé (de perto), → + A
32: D em pé (de perto), → + B
33: D em pé (de perto), ↘ + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↘→ + A ou C (3 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé, →↓↘ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↓↘ + A ou C (A - ? hits) (C - ? hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé, →↘↓↙← + A-D, ↓↙← + A-D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em →↘↓↙← + A-D e então termine com ↓↙← + A-D (4 hits)

Combo 4:
Pulo com C/D, C em pé, ↓↓ + A
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↓ + A
Nota: as versões com B ou C ou D do ↓↓ A não emendam em combo

(*, +) Combo 5:
Pulo com C/D, C em pé, → + A, →↘↓↙← + A-D, ↓↙← + A-D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em →↘↓↙← + A-D e então termine com ↓↙← + A-D (? hits)

(DM, +) Combo 6:
Pulo com C/D, ↓ B, ↓ A, ↓↘→↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ chute rápido, ↓ soco rápido cancelado em ↓↘→↓↘→ + B ou D (? hits)

MAI SHIRANUI

Golpes de Comando

Wheel Drop:
↓ + A (no ar)
BlackBird:
→ + B
Scarlet Crane:
↘ + B

Golpes Especiais

Butterfly Fan:
↓↘→ + A/C
Dragon's Flame Tail:
↓↙← + A/C
Ankle Tackle:
←↙↓↘→ + B/D
Dance of Fury:
→↓↘ + A/C
Tornado Flame:
→↓↘ + B/D
Musasabi Attack:
↓↙← + A/C (no ar) ou (c) ↓↑ + A/C

Danger Moves

Phoenix Meteor:
↓↙←↓↙← + A/C
Super Ankle Tackle:
↓↙←↙↓↘→ + B/D
Fan Fury:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, A em pé
4: ↓ B, A em pé
5: ↓ A, ↓ A, A em pé
6: ↓ B, ↓ A, A em pé
7 (++): ↓ A, ↓ A, ↘ + B
8 (++): ↓ B, ↓ A, ↘ + B
9 (++): ↓ A, A em pé, ↘ + B
10 (++): ↓ B, A em pé, ↘ + B
11 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
12 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
13 (++): ↓ A, A em pé, → + B
14 (++): ↓ B, A em pé, → + B
15: C em pé, ↘ + B
16: ↓ C, ↘ + B
17 (++): C em pé, → + B
18 (++): ↓ C, → + B
19: D em pé, ↘ + B
20 (++): ↓ D, ↘ + B
21 (++): D em pé, → + B
22 (++): ↓ D, ↘ + B

Combos Gerais

(*) Combo 1:
→ + B, ↓↙← + A/C
Descrição: → chute rápido cancelado em ↓↙← + A ou C (2 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙← + A ou C (3 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, ←↙↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + B ou D (4 hits)

(DM) Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙←↙↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + B/D (? hits)

MAI SHIRANUI (RB2)

Golpes de Comando

Wheel Drop:
↓ + A (no ar)
BlackBird:
→ + B
Scarlet Crane:
↘ + B

Golpes Especiais

Butterfly Fan:
↓↘→ + A/C
Dragon's Flame Tail:
↓↙← + A/C
Ankle Tackle:
←↙↓↘→ + B/D
Night Bird:
↓↙← + B/D
Musasabi Attack:
↓↙← + A/C (no ar) ou (c) ↓↑ + A/C

Danger Moves

Super Ankle Tackle:
↓↙←↙↓↘→ + B/D
Flower Hurricane:
↓↘→↓↘→ + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, A em pé
4: ↓ B, A em pé
5: ↓ A, ↓ A, A em pé
6: ↓ B, ↓ A, A em pé
7 (++): ↓ A, ↓ A, ↘ + B
8 (++): ↓ B, ↓ A, ↘ + B
9 (++): ↓ A, A em pé, ↘ + B
10 (++): ↓ B, A em pé, ↘ + B
11 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
12 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
13 (++): ↓ A, A em pé, → + B
14 (++): ↓ B, A em pé, → + B
15: C em pé, ↘ + B
16: ↓ C, ↘ + B
17 (++): C em pé, → + B
18 (++): ↓ C, → + B
19: D em pé, ↘ + B
20 (++): ↓ D, ↘ + B
21 (++): D em pé, → + B
22 (++): ↓ D, ↘ + B

Combos Gerais

Combo 1:
→ + B, ↓↙← + A/C
Descrição: → chute rápido cancelado em ↓↙← + A ou C (2 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙← + A ou C (3 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, ←↙↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ←↙↓↘→ + B ou D (4 hits)

Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙← + B ou D (3 hits)

(DM) Combo 5:
Pulo com C/D, C/D em pé, ↓↙←↙↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + B/D (? hits)

KING

Golpes de Comando

Sliding Kick:
↘ + D

Golpes Especiais

Venom Strike:
↓↘→ + B/D
Double Strike:
↓↘→↓↘→ + B/D
Tornado Kick:
→↘↓↙← + B/D
Mirage Kick:
→↘↓↙← + A/C
Suprise Rose:
→↓↘ + A/C
Trap Shot:
→↓↘ + B/D

Danger Moves

Illusion Dance:
↓↘→↘↓↙← + B/D

Silent Flash:
↓↙←↓↙← + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, A em pé
3: ↓ A, ↓ B
4: ↓ A, B em pé
5: ↓ B, B em pé
6: ↓ A, ↓ A, A em pé
7: ↓ A, A em pé, A em pé
8: ↓ A, ↓ B, A em pé
9: ↓ A, B em pé, A em pé
10 (++): ↓ A, ↓ A, ↘ + D
11 (++): ↓ A, A em pé, ↘ + D
12 (++): ↓ A, ↓ B, ↘ + D
13 (++): ↓ A, B em pé, ↘ + D
14 (++): ↓ B, B em pé, ↘ + D

Combos Gerais

(+) Combo 1:
↓ A, A em pé ou ↓ B, B em pé ou ↓ B, A em pé, →↘↓↙← + B/D ou →↓↘ + B/D
Descrição: após um dos chain combos mencionados, cancele em →↘↓↙← + B/D ou →↓↘ + B/D (hits variáveis)

Combo 2:
Pulo com B, D em pé (2 hits), ↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé (2 hits) cancelado em ↓↘→ + B ou D (4 hits)

Combo 3:
Pulo com B, D em pé (2 hits), ↓↘→↓↘→ + B/D
Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé (2 hits) cancelado em ↓↘→↓↘→ + B ou D (5 hits)

Combo 4:
Pulo com B, D em pé (2 hits), →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé (2 hits) cancelado em →↘↓↙← + B ou D (9 hits)

Combo 5:
Pulo com B, D em pé (1 hit), →↓↘ + B/D
Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé (1 hit) cancelado em →↓↘ + B ou D (14 hits)

(CSP, +) Combo 6:
voadora nas costas com B, ↓ B, B em pé, →↓↘ + B/D
Descrição: voadora nas costas com chute rápido, ↓ chute rápido, chute rápido em pé cancelado em →↓↘ + B ou D (15 hits)

Combo 7:
Pulo com B, D em pé (2 hits), →↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé (2 hits) cancelado em ←↙↓↘→ + B ou D (7 hits)

Combo 8:
Pulo com B, D em pé (1 hit), →↓↘ + A/C, →↘↓↙← + B/D
Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé (1 hit) cancelado em →↓↘ + A ou C e então termine com →↘↓↙← + B ou D (11+ hits)

(DM, HD) Combo 9:
Pulo com B, D em pé (1 hit), ↓↙←↓↙← + B/D
Descrição: voadora com chute rápido, chute forte em pé cancelado em ↓↙←↓↙← + B ou D
Notas: é melhor começar os combos usando voadora com chute rápido. Voadora com C ou D empurra o oponente muito longe para continuar o combo

KIM TEAM

KIM KAPHWAN

Golpes de Comando

Turning Kick:
→ + A
Descending Kick:
→ + B

Golpes Especiais

Somersault Slash:
(c) ↓↑ + B/D
Sand Sweep:
(c) ↓↑ + A/C
Comet Crush:
(c) ←→ + B/D
Crecent Kick:
↓↙← + B/D
Triple Slash:
↓↙← + A ou C (até 3 vezes)
Air Stomp:
↓↘→ + B/D (no ar)
Ground Eraser:
↓↓ + B/D (pára magias de solo)

Danger Moves

Phoenix Combo:
↓↘→↘↓↙← + B/D (pode ser feito no ar)
Phoenix Rage:
↓↙←↙→ + B/D (no ar)

Chain Combos

1: ↓ B, ↓ A
2: ↓ B, ↓ B
3: ↓ B, ↓ B, ↓ A
4: ↓ B, ↓ B, ↓ B
5: ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ A
6 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
7 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + A
8 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + A
9 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
10 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
11 (++): ↓ B, ↓ B, ↓ B, ↓ A, → + B
12: C em pé (1 hit), → + A
13 (++): C em pé (1 hit), → + B

Combos Gerais

Combo 1:
Pulo com C/D, C em pé (1 hit), ↓↙← + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↙← + B ou D (B - 4 hits) (D - 5 hits)

Combo 2:
Pulo com C/D, C em pé (1 hit), (c) ←→ + B/D
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em (c) ←→ + B ou D (4 hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, C em pé (1 hit), ↓↙← + A ou C 3 vezes
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↙← + A ou C 3 vezes (A - 6 hits) (C - 5 hits)

(CSP, +) Combo 4:
voadora nas costas com A/D, ↓ B, ↓ B, ↓ A, (c) ↓↑ + D, ↓ + D
Descrição: voadora nas costas com soco rápido ou chute forte, chute rápido agachado, chute rápido agachado, soco rápido agachado cancelado em (c) ↓↑ + D e então aperte ↓ + D para acertar mais uma vez (7+ hits)

(CSP, +) Combo 5:
voadora nas costas com A/D, ↓ B, ↓ B, ↓ A, (c) ↓↑ + A/C
Descrição: voadora nas costas com soco rápido ou chute forte, chute rápido agachado, chute rápido agachado, soco rápido agachado cancelado em (c) ↓↑ + A ou C (A - 6 hits) (C - 8 hits)

(CSP, DM, +) Combo 6:
voadora nas costas com A/D, C em pé, → + A, ↓↙←↙→ + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco rápido ou chute forte, soco forte em pé, → soco rápido cancelado em ↓↙←↙→ + B ou D (? hits)

(CSP) Combo 7:
voadora nas com A/D, C em pé, ↓↓ + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco rápido ou chute forte, soco forte em pé cancelado em ↓↓ + B ou D (3 hits)

CHANG KOEHAN

Golpes de Comando

Pull Escape:
↘ + A

Golpes Especiais

Iron Ball Smash:
(c) ←→ + soco
Somersault Crush:
(c) ↓↑ + chute
Iron Ball Swing:
A/C rapidamente
Great Destruction Throw:
→↘↓↙←→ + C

Danger Moves

Pressure Of Death:
↓↘→↓↘→ + A/C
Iron Ball Frenzy:
↓↘→↘↓↙← + A/C

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, B em pé
3: ↓ A, ↓ A, ↘ + A
4: ↓ A, B em pé, ↘ + A
5: C em pé, ↘ + A
6: D em pé, ↘ + A

Combos Gerais

Combo 1:
↓ B, →↘↓↙←→ + A/C
Descrição: ↓ chute rápido cancelado em →↘↓↙←→ + A ou C

Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, →↘↓↙←→ + C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé cancelado em →↘↓↙←→ + C (? hits)

Combo 3:
Pulo com C/D, ↓ A, ↓ A, A/C rapidamente
Descrição: voadora com soco ou chute forte, ↓ soco rápido, ↓ soco rápido cancelado em A ou C rapidamente (4 hits)

CHOI BOUNGE

Golpes de Comando

Two Step Slash:
→ + A
Phantom Killer Kick:
→ + B

Golpes Especiais

Tornado Gale Slash:
(c) ↓↑ + A/C

Dashing Slash:
(c) ←→ + A/C
Air Stomp:
↓↘→ + B/D (no ar)
Monkey Swing Kick:
↓↙← + A/C
Aerial Flying Slash:
(c) ↓↑ + B/D (segure o botão)
Monkey Flying Slash:
(c) ←→ + B/D
Spin Slash:
qualquer direção + A/B/C/D (após o Aerial/Monkey Flying Slash)

Danger Moves

Super Tornado Swing:
→↘↓↙←→↘↓↙← + A/C
Phoenix Combo:
↓↙←↙↓↘→ + B/D

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ A, ↓ B
3: ↓ B, ↓ A
4: ↓ B, ↓ B
5: ↓ A, A em pé
6: ↓ B, A em pé
7: ↓ B, B em pé
8: ↓ A, ↓ A, A em pé
9: ↓ A, ↓ B, A em pé
10: ↓ B, ↓ A, A em pé
11: ↓ B, ↓ B, A em pé
12: ↓ A, A em pé, A em pé
13: ↓ B, A em pé, A em pé
14: ↓ B, B em pé, A em pé
15: ↓ A, ↓ A, B em pé
16: ↓ A, ↓ B, B em pé
17: ↓ B, ↓ A, B em pé
18: ↓ B, ↓ B, B em pé
19: ↓ A, A em pé, B em pé
20: ↓ B, A em pé, B em pé
21: ↓ B, B em pé, B em pé
22 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
23 (++): ↓ A, ↓ B, → + A
24 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
25 (++): ↓ B, ↓ B, → + A
26 (++): ↓ A, A em pé, → + A
27 (++): ↓ B, A em pé, → + A
28 (++): ↓ B, B em pé, → + A
29 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
30 (++): ↓ A, ↓ B, A em pé, → + A
31 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
32 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + A
33 (++): ↓ A, A em pé, A em pé, → + A
34 (++): ↓ B, A em pé, A em pé, → + A
35 (++): ↓ B, B em pé, A em pé, → + A
36 (++): ↓ A, ↓ A, B em pé, → + A
37 (++): ↓ A, ↓ B, B em pé, → + A
38 (++): ↓ B, ↓ A, B em pé, → + A
39 (++): ↓ B, ↓ B, B em pé, → + A
40 (++): ↓ A, A em pé, B em pé, → + A
41 (++): ↓ B, A em pé, B em pé, → + A
42 (++): ↓ B, B em pé, B em pé, → + A
43 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
44 (++): ↓ A, ↓ B, → + B
45 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
46 (++): ↓ B, ↓ B, → + B
47 (++): ↓ A, A em pé, → + B
48 (++): ↓ B, A em pé, → + B
49 (++): ↓ B, B em pé, → + B
50 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + B
51 (++): ↓ A, ↓ B, A em pé, → + B
52 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B
53 (++): ↓ B, ↓ B, A em pé, → + B
54 (++): ↓ A, A em pé, A em pé, → + B
55 (++): ↓ B, A em pé, A em pé, → + B
56 (++): ↓ B, B em pé, A em pé, → + B
57 (++): ↓ A, ↓ A, B em pé, → + B
58 (++): ↓ A, ↓ B, B em pé, → + B
59 (++): ↓ B, ↓ A, B em pé, → + B
60 (++): ↓ B, ↓ B, B em pé, → + B
61 (++): ↓ A, A em pé, B em pé, → + B
62 (++): ↓ B, A em pé, B em pé, → + B
63 (++): ↓ B, B em pé, B em pé, → + B
64 (++): C em pé, → + A
65 (++): ↓ C, → + A
66: C em pé, → + B
67: ↓ C, → + B
68: C em pé, → + B, A em pé
69: ↓ C, → + B, A em pé

Combos Gerais

Combo 1:
↓ B, ↓ A ou ↓ A, ↓ A, (c) ↓↑ + A/C
Descrição: após um dos chain combos mencionados, cancelar com (c) ↓↑ + A ou C (hits variáveis)

(MID) Combo 2:
(c) ↓↑ + B/D ou (c) ←→ + B/D, → + A/B/C/D, (c) ↓↑ + A/C
Descrição: quando o oponente estiver no ar, execute (c) ↓↑ + B/D ou (c) ←→ + B/D e então pegue o inimigo ainda no ar com → + A/B/C/D, depois termine com (c) ↓↑ + A ou C (hits variáveis)

(DM, +) Combo 3:
qualquer chain combo sem ++, ↓↙←↙↓↘→ + B/D
Descrição: qualquer dos chain combos sem ++ listados cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + B/D (? hits)

(DM, CSP, +) Combo 4:
voadora nas costas com C, qualquer chain combo sem ++, ↓↙←↙↓↘→ + B/D
Descrição: voadora nas costas com soco forte, qualquer dos chain combos sem ++ listados cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + B/D (? hits)

NEW FACES TEAM

YASHIRO NANAKASE

Golpes de Comando

Step Side Kick:
→ + B
Regret Bash:
→ + A

Golpes Especiais

Upper Duel:
→↓↘ + A/C
Sledgehammer:
↓↙← + A/C
Missle Might Bash:
→↘↓↙← + A/C
Jet Counter:
←↙↓↘→ + A/C
Jet Counter Stale:
↓ ↘ → + A/C (após o Jet Counter)

Danger Moves

Final Impact:
↓↘→↓↘→ + A/C (segure o botão para carregar)
Million Bash Stream:
↓↙←↙↓↘→ + A/C (A/C rapidamente)

Chain Combos

1: ↓ A, ↓ A
2: ↓ B, ↓ A
3: ↓ A, ↓ A, A em pé
4: ↓ B, ↓ A, A em pé
5: ↓ A, ↓ A, A em pé, B em pé
6: ↓ B, ↓ A, A em pé, B em pé
7 (++): ↓ A, ↓ A, → + A
8 (++): ↓ B, ↓ A, → + A
9 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + A
10 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + A
11 (++): ↓ A, ↓ A, → + B
12 (++): ↓ B, ↓ A, → + B
13 (++): ↓ A, ↓ A, A em pé, → + B
14 (++): ↓ B, ↓ A, A em pé, → + B
15: C em pé, → + A
16: ↓ C, → + A
17: D em pé, → + A
18 (++): ↓ D, → + A
19: C em pé, → + B
20: ↓ C, → + B
21: D em pé, → + B
22 (++): ↓ D, → + B

Combos Gerais

(+) Combo 1:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + B ou → + A, →↘↓↙← + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco ou chute rápido cancelado em →↘↓↙← + A ou C (6+ hits)

(+) Combo 2:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + B ou → + A, ←↙↓↘→ + A/C, ↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco ou chute rápido cancelado em ←↙↓↘→ + A ou C e então termine com ↓↘→ + A ou C (5 hits)

(DM, +) Combo 3:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + B ou → + A, ↓↙←↙↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco ou chute rápido cancelado em ↓↙←↙↓↘→ + A ou C

(DM, +) Combo 4:
Pulo com C/D, C/D em pé, → + B ou → + A, ↓↘→↓↘→ + A/C
Descrição: voadora com soco ou chute forte, soco ou chute forte em pé, → soco ou chute rápido cancelado em ↓↘→↓↘→ + A ou C

MAIS PORRADA

E não pára por aí. Já foram 11 lutadores na edição passada e agora mais 19, totalizando 30 personagens com uma tonelada de golpes e combos. Mas ainda faltam 20 deles, que você vai conferir na próxima edição. E já estamos preparando mais uma matéria só com os melhores combos para cada personagem (tem até infinito e 100%!!!). Prepare-se, pois aí vem coisa boa.

O mercado de áudio para carros no Japão é o mais moderno do mundo. Mesmo assim, vive um impasse: qual será o padrão adotado em um futuro próximo? Os aparelhos com CD player lideram as vendas, com 4 milhões e 175 mil unidades vendidas no ano fiscal de 1997, segundo dados da Associação das Indústrias Eletrônicas do Japão. Mas muitos consumidores do arquipélago têm preferido os equipados com MD, que contabilizaram um aumento de 124% nas vendas em 1997 com relação ao ano anterior. Na dúvida, os fabricantes optaram por continuar a investir nos dois modelos separadamente, além de unificar CDs e MDs em alguns produtos. Como se isso não bastasse, passaram a desenvolver equipamentos com capacidade para controlar outros sistemas, como TVs e navegadores de bordo. O Eclipse E550EMD, da Fujitsu Ten (foto ao lado), é um exemplo desse novo capítulo do som para carro. Tem MD player para quatro discos, CD simples, rádio AM/FM, controle remoto e capacidade para controlar os televisores de bordo. E a tecnologia nipônica a serviço do conforto sobre rodas.

O PRÓXIMO SOM DO SEU CARRO

Reportagem Marco Bongiovi

O Som do FUTURO

onheça o que há de mais moderno em som para carros

Revista Made in Japan

Grátis : O Guia ORIENTE-SE

Já nas Bancas

Assinaturas: (011)571-8316

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 - Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7086-1594 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311 - L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 - Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L. 104 - BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444